ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ "OUTCAST"

TNT2 ULTRA: Η ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

10 ΧΡΟΝΙΑ PC MASTER

ΔΩΡΟ 2 CD-ROMs + ΕΝΘΕΤΟ MAGIC THE GATHERING

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 109 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



ΤΟ ΚΟΡΥΦΑΙΟ STRATEGY ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ!



OUTCAST

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

DISCWORLD: NOIR

HIDDEN & DANGEROUS

JAGGED ALLIANCE 2

ΘΕΜΑ ACTIVATE '99

Dungeons & Dragons

ADVENTURE GAME

Παιχνίδια Ρόλων: Ενα παράθυρο στη Φαντασία



κάισσα

Επιτραπέζια παιχνίδια Φαντασίας



Τα Multirama κηρύσσουν...
...γενική επιστράτευση!

Το απόλυτο παιχνίδι μάχης και στρατηγικής ήρθε από το μέλλον και σε περιμένει!

ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ | ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ | SERVICE | ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ | ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ | ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

- **Άλιμος**
  Βουλιαγμένης 534,
  τηλ.: (01) 9966660
- NEO **Γαλάτσι**
  Βέϊκου 18,
  τηλ.: (01) 2220957
- **Γλυφάδα**
  Ι. Μεταξά 17
  & Δούσμανη,
  τηλ.: (01) 8941465
- **Καλλιθέα**
  Ελ. Βενιζέλου 146,
  τηλ.: (01) 9566127
- **Μελίσσια**
  Λ. Δημοκρατίας 36,
  τηλ.: (01) 8034850
- **Μουσείο**
  Στουρνάρη 33
  & Τζωρτζ,
  τηλ.: (01) 3829106
  Στουρνάρη 39,
  τηλ.: (01) 3800269
- **Ν. Ερυθραία-Κηφισιά**
  Λ. Κηφισίας 328,
  τηλ.: (01) 6233183
- NEO **Νίκαια**
  Πέτρου Ράλλη 211,
  τηλ.: (01) 4911270
- **Ν. Ιωνία**
  Λ. Ηρακλείου 291,
  τηλ.: (01) 2771553
- **Παγκράτι**
  Υμηττού 86,
  τηλ.: (01) 7563243
- **Π. Φάληρο**
  Λ. Αμφιθέας 78
  & Ανδρομάχης,
  τηλ.: (01) 9854583
- **Πειραιάς**
  Ηρ. Πολυτεχνείου 38
  & Σωτήρος Διός 15,
  τηλ.: (01) 4133630
- **Περιστέρι**
  Θηβών 177,
  τηλ.: (01) 5781529
- **Σύνταγμα**
  Σταδίου 10,
  τηλ.: (01) 3219018
- **Χολαργός - Χαλάνδρι**
  Λ. Μεσογείων 283,
  τηλ.: (01) 6745588
- **Ψυχικό (Φάρος)**
  Λ. Κηφισίας 240
  & Δημ. Βασιλείου,
  τηλ.: (01) 6745960

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- Τσιμισκή 109,
  τηλ.: (031) 256858
- Βενιζέλου 11,
  τηλ.: (031) 243211

NEO **ΒΟΛΟΣ**
Ιάσωνος 82 & Τοπάλη,
τηλ.: (0421) 22522

ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
τηλ.: (0241) 31604

NEO **ΧΑΛΚΙΔΑ**
Φαρμακίδου 12,
τηλ.: (0221) 88111

Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!

multirama ΓΕΡΜΑΝΟΣ

ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER

http://www.multirama.com

Unexpected advertising


Infosystem
HELEXPO
13η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
7 - 10.10.99
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
Infosystem
HELEXPO
11.000 τ.μ. Εκθετήριος Χώρος
650 Εκθέτες, Χιλιάδες Εκθέματα
Νέα Προιόντα, Υπολογιστές
Software, Επικοινωνία/Internet
Περιφερειακά, Μηχανές Γραφείου.
Το 1998 την επισκέφθηκαν
πάνω απο 50.000 άτομα
ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ α.ε.
ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154,546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΛΕΩΦΟΡΟΣ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 39,
151 23 ΜΑΡΟΥΣΙ

EDITORIAL

Τελευταία, είχα κάτι ψιλοενοχλήσεις με τα αρθριτικά μου, τα ρευματικά μου και τη μέση μου, ενώ και η χοληστερίνη μου εμφανίστηκε κάπως ανεβασμένη. Και αναρωτιόμουν: Με είχε κτυπήσει αυτοκίνητο στον ύπνο μου και δεν το κατάλαβα; Μήπως είμαι υπνοβάτης και έπεσα από τον τρίτο όροφο; Δεν μπορούσα να δικαιολογήσω διαφορετικά τα συμπτώματα αυτά. Μέχρι που συνειδητοποίησα ότι με αυτό το τεύχος το "PC Master" κλείνει τα δέκα χρόνια παρουσίας στην ελληνική αγορά Πληροφορικής. Και τότε, μονομιάς, τα κατάλαβα όλα...

Δέκα χρόνια παραπάνω στην πλάτη σου είναι βαριά, όπως και να το κάνουμε. Αν ήσουν 10 χρόνων πιτσιρικάς, έχεις γίνει 20 χρόνων παλικάρι. Αν ήσουν 20 χρόνων παλικάρι, έχεις γίνει 30 χρόνων άνδρας. Αν ήσουν 30 χρόνων άνδρας, έχεις γίνει ένας "καλοστεκούμενος σαραντάρης" (καλά κρατιέσαι για την ηλικία σου και τα σχετικά). Αν ήσουν σαραντάρης, έχεις γίνει 50 χρόνων μεσήλικας. Και έχει συνέχεια το πράγμα. Δέκα χρόνια, όσο και να 'ναι, σημαδεύουν τη ζωή του ανθρώπου.

Βέβαια, πρωτοήρθα στο "PC Master" το 1991, αλλά το παρακολουθούσα ως συνεργάτης από την πρώτη σχεδόν στιγμή (από τον Απρίλιο του 1990, επτά μόλις μήνες μετά τη γέννησή του). Προσπαθώ να σκεφτώ πώς ήταν τα πράγματα τότε, στα 20 και κάτι χρόνια μου. Ε, ρε, "πώς αλλάξαμε, λοχία, ποιος είμαι 'γω, ποιος είσαι 'συ" που λέει και το παλιό λαϊκό άσμα... Τι ήμουν τότε; Ενας εικοσάχρονος computer-άς μέχρι τα μπούνια και DOS-άς μέχρι το κόκαλο. Ελεύθερος και ωραίος. Σήμερα, αν και συνεχίζω να είμαι ωραίος (καλά ντε, μη βαράτε όλοι μαζί, μια πλάκα κάνουμε), δεν είμαι ελεύθερος. Οχι μόνον είμαι παντρεμένος, αλλά έχω και παιδί, κάτι που θα μου φαινόταν αδιανόητο τότε.

Κοιτάζω πίσω μου καμιά φορά και σκέφτομαι μήπως θα ήταν καλύτερα να είχα γίνει κάτι άλλο στη ζωή μου: Μανάβης, γεωργός, ψαράς, λογιστής, ναυτικός ή ξέρω 'γώ τι άλλο. Οχι, όμως. Αν γυρνούσα πίσω, είμαι σίγουρος ότι πάλι τον ίδιο δρόμο θα είχα ακολουθήσει. Με τραβούν οι υπολογιστές σαν μαγνήτης, ενώ τα computer games ισοδυναμούν για μένα με το άκουσμα των Σειρήνων.

Στοπ! Διαβάζοντας ξανά τα παραπάνω, μου θύμισα τον παππού μου που όταν με είχε στα γόνατά του, τον έπιαναν οι νοσταλγίες του και μου μιλούσε για τα νιάτα του. Ε, όχι πια, το παράκανα! Ας σταματήσω εδώ προτού με πιάσουν και τα ζουμιά.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



54 **10 χρόνια "PC Master"**
Ενα επετειακό αφιέρωμα.



60 **TNT2 Ultra**
Η νέα έκρηξη στο χώρο των γραφικών.



62 **Activate '99**
Ολα τα νέα από την πρόσφατη έκθεση της Activision.

GAME CLUB

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Γιούλη Αυγουστίνα
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Γιάννης Κωστάκης, Κώστας Λαγογιάννης, Αντώνης Μαρίνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

CD-ROM pages

Νάμαστε λοιπόν και πάλι μαζί, πιστοί στο φθινοπωρινό ραντεβού μας, μετά το τελευταίο καλοκαίρι της τρέχουσας χιλιετίας και με τις μπαταρίες μας γεμάτες προκειμένου να ανταποκριθούμε στις επερχόμενες υποχρεώσεις μας. Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας δεν είναι ένα συνηθισμένο τεύχος, αλλά αυτό με το οποίο το αγαπημένο σας περιοδικό κλείνει αισίως 10 χρόνια ζωής στο χώρο της έντυπης ενημέρωσης. Γενικώς στα γενέθλια συνηθίζεται ο εορτάζων να λαμβάνει κάποιο δώρο. Στην περίπτωσή μας όμως το δώρο σάς το κάνουμε εμείς, μέσω των δύο συνοδευτικών CD-ROMs που θα βρείτε στο παρόν τεύχος. Ναι, καλά διαβάσατε, 2 CD-ROMs. Πέραν λοιπόν του γνωστού σας CD με όλα τα τελευταία demos και utilities υπάρχει ένα έξτρα CD γεμάτο με emulators και εκατοντάδες παιχνίδια για MAME, RETROCADE, AMIGA και ATARI ST. Ετσι, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλαιότεροι. Καλό φθινόπωρο, λοιπόν, και καλή σας διασκέδαση.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

CD No 1

FLEET COMMAND

Ενα παιχνίδι που μας έρχεται από την Jane's, μια εταιρία κυρίαρχη στην κατασκευή εξομοιωτών πτήσεων. Αυτή τη φορά, λοιπόν, η εταιρία αποφάσισε να κατέβει λίγο πιο... χαμηλά και να δημιουργήσει ένα naval simulator στο οποίο έχουμε υπό τον έλεγχό μας το ισχυρότερο οπλοστάσιο του κόσμου, αποτελούμενο από αεροσκάφη, πλοία και υποβρύχια τελευταίας πυρηνικής τεχνολογίας. Επίσης, σημαντικό στοιχείο είναι το γεγονός πως στην κατασκευή του εν λόγω παιχνιδιού η Jane's συνεργάστηκε με την εταιρία Sonalyst, η οποία κατασκευάζει training software για λογαριασμό του αμερικανικού στρατού. Στο CD του "PC Master" θα βρείτε ένα video demo που εμπεριέχει πολλές πληροφορίες και σκηνές από το εν λόγω παιχνίδι.



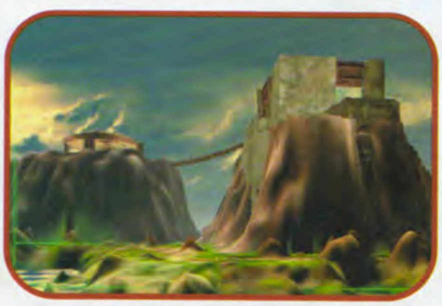
INDEPENDENCE WAR DELUXE

Ο εν λόγω τίτλος είναι η συνέχεια του γνωστού space simulation παιχνιδιού Independence War της Infogrames και περιλαμβάνει μια νέα Defiance Campaign, όπου ο παίκτης λαμβάνει μέρος σε 18 ολοκαίνουριες αποστολές. Ο πόλεμος αυτός εκτυλίσσεται κατά το έτος 2268 και έχει πλέον φτάσει σε κρίσιμη φάση. Οι ναυτικές δυνάμεις της Κοινοπολιτείας μάχονται αδιάκοπα προκειμένου να θέσουν τον πλανήτη υπό την κυριαρχία τους, ενώ παράλληλα ο ανεξάρτητος στόλος επιδίδεται σε πράξεις πειρατείας (όχι software) και τρομοκρατικών ενεργειών. Και η μάχη συνεχίζεται... Εσείς αγωνίζεστε με την πλευρά των ανεξάρτητων πολεμιστών, σε μια προσπάθεια να κρατήσετε σε ισορροπία το μέλλον του ανθρώπινου είδους. Εγκαταστήστε λοιπόν το demo για να πάρετε μια πρώτη γεύση.



OUTCAST

Το Outcast είναι σίγουρα ένας από τους αναμενόμενους τίτλους και κινείται στο χώρο των action-adventure παιχνιδιών. Η υπόθεσή του έχει ως εξής: Μια μαύρη τρύπα έχει ανοίξει ανάμεσα στη Γη μας και σε ένα παράλληλο σύμπαν, πανομοιότυπο με το δικό μας, κατά τη διάρκεια μιας διερευνητικής επιστημονικής εργασίας. Είστε, λοιπόν, ο τυχερός ο οποίος θα πρέπει να κάνει ένα μικρό ταξιδάκι μέχρι εκεί και να αποκαταστήσει το πρόβλημα. Η κάμερα που χρησιμοποιεί το παιχνίδι θυμίζει πάρα πολύ Tomb Raider και τα γραφικά του βρίσκονται σε καλά επίπεδα. Η πλοκή του είναι άμεσα εξαρτώμενη από τις δικές σας κινήσεις και υπάρχουν πολλά μυστικά που σας περιμένουν να τα ανακαλύψετε. Φυσικά, όλα αυτά είναι συνδυασμένα με άφθονη δράση, πολλά όπλα αλλά και μπόλικη αναζήτηση. Εγκαταστήστε λοιπόν το demo που περιλαμβάνεται στο CD του αγαπημένου σας περιοδικού, για να δείτε από πρώτο χέρι περί τίνος πρόκειται.



PANDORA'S BOX

Η Microsoft φέρνει στους υπολογιστές μας το "Κουτί της Πανδώρας", το οποίο είναι ευρύτερα γνωστό για τις πολλές "εκπλήξεις" που επιφύλασσε σε όσους το άνοιγαν. Δεν ξέρουμε εάν η εταιρία σκοπεύει να μας εκπλήξει με τον τίτλο αυτό, που έχει φτιάξει ο Alexey Pajitnov, δημιουργός του πασίγνωστου παιχνιδιού Tetris, αλλά σίγουρα σκοπεύει να μας βοηθήσει να περάσουμε κάποιες ευχάριστες στιγμές. Ανοίξτε το λοιπόν και εσείς -μέσω του demo μας- και μη φοβάστε για τυχόν δυσάρεστες εκπλήξεις.

PIZZA SYNDICATE

Μετά το πασίγνωστο Συνδικάτο του Εγκλήματος σειρά παίρνει το Συνδικάτο της Πίτσας (όχι της γνωστής "κυνοτραγουδίστριας" Παπαδοπούλου αλλά της φαγώσιμης). Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής όπου σκοπός σας είναι να δημιουργήσετε τη μεγαλύτερη αλυσίδα εστιατορίων pizza στον κόσμο (σ.σ.: "Θέλω να γίνω Pizza Hut στη θέση της Pizza Hut"). Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να επιλέξετε προσεκτικά τις τοποθεσίες όπου θα χτίσετε τα μαγαζιά σας, τους συνεργάτες σας, να βρείτε την καλύτερη συνταγή pizza (δεν ξέρω, αλλά έχω αρχίσει και νιώθω ένα έντονο γουργούρισμα...) και φυσικά να επιλέξετε την καλύτερη διαφημιστική καμπάνια, προκειμένου να προσελκύσετε τον κόσμο. Αλλά ακόμα και στον κόσμο της Pizza δεν είναι όλα τόσο αγγελικά πλασμένα. Τρέξτε το demo και θα καταλάβετε το γιατί.

SINISTAR UNLEASHED

Στο Sinistar αποστολή σας είναι -για άλλη μία φορά- να σώσετε τον κόσμο



από την επερχόμενη καταστροφή του από κάποια σατανική εξωγήινη δύναμη, η οποία προσπαθεί να κατασκευάσει το υπέρτατο βιομηχανικό όπλο, το sinistar, για το σκοπό αυτό. Εσείς, από τη μεριά σας, είστε εξοπλισμένος με το ισχυρότερο διαστημόπλοιο που έχει κατασκευάσει ο άνθρωπος, με πληθώρα όπλων. Αν θέλετε να δείτε το demo αυτό, θα πρέπει να διαθέτετε έναν Pentium II στα 233MHz και 64MB μνήμης.

TRAITOR'S GATE

Η ονομασία του παιχνιδιού είναι η κωδική ονομασία της εδώ αποστολής σας, η οποία έχει ως εξής: Ενα σημαντικό μέλος της Orphia στην Ευρώπη έχει εξαφανιστεί μαζί με μερικά απόρρητα έγγραφα του Πενταγώνου, που εμπεριέχουν αναλυτικές περιγραφές για τις τοποθεσίες μερικών αμύθητων θησαυρών. Επιπλέον εμπεριέχει πληροφορίες για το πώς μπορεί



να κλαπεί ο πιο δημοφιλής και πολύτιμος θησαυρός που υπάρχει: τα κοσμήματα του βρετανικού στέμματος. Μια υπηρεσία ασφαλείας του Πενταγώνου, λοιπόν, θεωρεί πως δεν πρέπει να πληροφορηθεί η κυβέρνηση της Βρετανίας το γεγονός αυτό, γιατί κάτι τέτοιο θα διατάρασσε τις σχέσεις των δύο χωρών. Ταυτόχρονα έχει πάρει την απόφαση να λύσει μόνη της (για την ακρίβεια με τη βοήθειά σας) το πρόβλημα αυτό. Το είδος του παιχνιδιού είναι adventure-RP.

TRIBOND

Το Tribond δεν είναι τίποτα περισσότερο από τη μεταφορά του ομώνυμου επιτραπέζιου παιχνιδιού ερωτήσεων στις οθόνες των υπολογιστών μας. Στο demo αυτό μπορείτε να πάρετε μια καλή ιδέα για το single-player mode του παιχνιδιού.

VIRTUAL SAILOR

Το παιχνίδι αυτό προσπαθεί να εξομοιώσει το όλο περιβάλλον και την ατμόσφαιρα ενός ιστιοφόρου και να προσδώσει τη μεγαλύτερη δυνατή ιστιοπλοϊκή εμπειρία σε οθόνη Η/Υ. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιεί ακριβή dynamics στους τομείς του αέρα, των κυμάτων, των ιστιοφόρων και των ήχων αυτών. Ακόμη ο παίκτης μπορεί να βρει:

- Αληθινές καιρικές συνθήκες
- Πολλά οπτικά εφέ
- Τεράστιες γεωγραφικές τοποθεσίες, μεταφορές των αυθεντικών τους
- Εξομοίωση αγώνων με άλλα σκάφη
- Εκμετάλλευση 3D acceleration
- Εύκολο στη χρήση εικονικό περιβάλλον με δυνατότητα οπτικής περιστροφής 360 μοιρών
- Δυνατότητα προσθήκης μελλοντικών σεναρίων

Αν η θάλασσα δεν σας πειράζει και θέλετε και εσείς να ζήσετε μια τέτοια κατάσταση, τότε εγκαταστήστε και κατόπιν τρέξτε το demo που υπάρχει στο CD που κρατάτε στα χέρια σας.

WARHAMMER 40000: RITES OF WAR

Το νέο παιχνίδι στρατηγικής της σειράς Warhammer 40000 κατέφθασε και οι φίλοι της σειράς μπορούν να αισθάνονται χαρούμενοι! Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει όλα τα στοιχεία της εν λόγω σειράς με το επιτυχημένο turn-based στιλ του Panzer General 2, και είναι έτοιμο να προσφέρει νέες και εντονότερες συγκινήσεις στους φίλους του. Οι φιγούρες που θα υπάρχουν ανέρχονται στις 40.000 και φυσικά είναι όλες full animate. Το τελευταίο σε συνδυασμό με το animation του υπόλοιπου χάρτη κάνει τις μάχες όσο πιο αληθοφανείς γίνεται. Ακόμη, οι units που καταφέρνουν και επιζούν από τις μάχες αυτές αποκτούν νέα skills και ικανότητες. Μπείτε λοιπόν και εσείς στο μαγικό κόσμο του Warhammer 40000: Rites of War, έστω και για λίγο, μέσω του demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού.

CD-ROM pages

Όπως θα είδατε, το παρόν τεύχος του "PC Master" περιλαμβάνει και 2ο CD, αφιερωμένο σε emulators και παιχνίδια, που σίγουρα στους μεγαλύτερους από εσάς θα ξυπνήσουν έντονες αναμνήσεις. Στο CD αυτό λοιπόν θα βρείτε εξομοιωτές, παιχνίδια και διάφορα ακόμη προγράμματα για MAME, Retrocade, Amiga και Atari ST.

CD No 2

Ο MAME είναι ο γνωστότερος arcade emulator που υπάρχει αυτή τη στιγμή και υποστηρίζει συνολικά περισσότερα από 1.600 παιχνίδια!!! Εδώ θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις του για DOS και Windows, πολλά μα πάρα πολλά παιχνίδια και πολλά επιπλέον add-ons. Το θετικό με τον εν λόγω εξομοιωτή είναι ότι, αφού τον εγκαταστήσετε, μπορείτε να τρέξετε τα παιχνίδι απευθείας από το CD, χωρίς να χρειαστεί να το εγκαταστήσετε στο σκληρό σας δίσκο. Πώς γίνεται αυτό; Μα είναι απλό. Αφού εγκαταστήσετε και φορτώσετε το MAME32, πηγαίνετε στην επιλογή options και επιλέξτε directories. Από εκεί πατήστε το πλήκτρο browse, πηγαίνετε στο route όπου βρίσκονται οι roms (π.χ. d:\pcm_emul\mame\roms) και πατήστε OK. Αφού λοιπόν φορτώσει η gamelist, είστε έτοιμοι να τρέξετε το παιχνίδι που επιθυμείτε. Πάντως, για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον emulator αυτόν (αλλά και τους υπόλοιπους) ανατρέξτε στη στήλη "Emulator's Corner" αυτού του μήνα, καθώς και στα αρχεία κειμένου (.txt) που θα βρείτε στο CD.

Ο Retrocade είναι ένας ακόμη arcade εξομοιωτής και συνοδεύεται από όλα τα διαθέσιμα παιχνίδια που υπάρχουν γι' αυτόν και μερικά επιπλέον files.

Για την Amiga και το Atari ST δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις, καθώς λίγο πολύ όλοι γνωρίζουν τα δύο θρυλικά (και άκρως ανταγωνιστικά) μηχανήματα του πρόσφατου παρελθόντος, που συνέβαλαν τα μέγιστα στην ανάπτυξη της βιομηχανίας των παιχνιδιών.

SOLUTIONS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τις πλήρεις λύσεις των:

- **LIATH**
- **MYTH 2**

DRIVERS

Και σε αυτό το τεύχος συνεχίζουμε να δημοσιεύουμε τους πιο πρόσφατους drivers για τα πιο δημοφιλή CD-ROMs/recorders, κάρτες ήχου και κάρτες γραφικών. Πιο συγκεκριμένα λοιπόν θα βρείτε:

• CD-ROMs/RECORDERS

- Acer 32x
- Acer 40x
- Acer (DOS drivers)
- Hitachi
- Mitsumi CR-2801TE
- Mitsumi CR-4801TE
- Mitsumi CR-4802TE
- Philips PCA32
- Philips PCA42
- Yamaha CDR400
- Yamaha CDRW4260

• SOUND CARDS

- SoundBlaster 128PCI
- SoundBlaster 16/32/AWE32/AWE64
- Diamond Monster Sound MX300
- Diamond Monster Sound MX200 & previous
- ESS1868
- ESS1878
- ESS1888
- Gravis Ultrasound

Επιπλέον θα βρείτε driver για το δημοφιλές φορητό MP3 Player της Diamond, το Rio.

• VIDEO CARDS

- Voodoo 2
- Voodoo 3
- Creative 3D Blaster PCI
- Creative Graphics Blaster Riva TNT
- Diamond Monster 3D
- Diamond Monster 3D II
- Diamond Speedstar A50
- Diamond Speedstar A70
- Diamond Stealth 3D 2000
- Diamond Stealth II G460 AGP
- Diamond Viper 330
- Diamond Viper 550
- Diamond Viper 770
- Intel 740
- Matrox MGA G200
- Matrox Millennium II
- Matrox Millennium G200
- Matrox Millennium G400
- Matrox Mystique
- Matrox Mystique G200
- Matrox Productiva G100
- Riva 128
- Riva TNT (AGP)
- Riva TNT (PCI)
- S3 Savage 4

UTILITIES

- **Download Wonder 1.53:** Πολύ χρήσιμος download manager
- **Backup Forever:** Πρόγραμμα για γρήγορο και εύκολο backup
- **McAffee DAT:** Το πρόσφατο update για το γνωστό antivirus πρόγραμμα
- **Norton Antivirus DAT:** Το πρόσφατο update για το γνωστό antivirus πρόγραμμα
- **COWON Jet PhotoShell 1.2:** Πρόγραμμα image viewer
- **Capture Exe pro 7.02:** Τραβήξτε "φωτογραφίες" από την οθόνη σας

SHAREWARE GAMES

- **BZ Flag:** Παιχνίδι δράσης με tanks
- **PB Term:** Διασκεδαστικό paintball παιχνίδι

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Ηλεκτρονική αντίσταση

Συνδυασμένη επίθεση hackers εναντίον ολόκληρου του ηλεκτρονικού μηχανισμού της Ινδονησίας είναι στα σκαριά για τις εκλογές στο Ανατολικό Τιμόρ στις 30 Αυγούστου. Οταν διαβάζετε αυτές τις γραμμές, οι εκλογές θα



έχουν ήδη γίνει και ο τρόπος διεξαγωγής τους θα καθορίσει και τη συμπεριφορά των ακτιβιστών.

Στις 30 Αυγούστου (αν έχουν πάει όλα καλά) θα διεξαχθεί δημοψήφισμα, υπό την αιγίδα των Ηνωμένων Εθνών, μεταξύ του λαού του Ανατολικού Τιμόρ για να αποφασιστεί αν η χώρα αυτή θα αποκτήσει καθεστώς αυτονομίας (όπως προτείνει η Ινδονησία) ή αν θα κερδίσει την πλήρη ανεξαρτησία της. Παρ' όλα αυτά, οι ηγέτες της αντίστασης του Ανατολικού Τιμόρ φοβούνται πως η ψηφοφορία είναι δυνατόν να νοθευτεί από τις αρχές της Ινδονησίας, ενώ η τρομοκράτηση του λαού από το στρατό της Ινδονησίας δεν θα πρέπει να αποκλειστεί ως ενδεχόμενο, ειδικά τις τελευταίες ημέρες πριν από τις εκλογές. Για το λόγο αυτό, μια ομάδα 100 hackers από την Ευρώπη και τη Βόρειο Αμερική είναι έτοιμη να προκαλέσει οικονομική καταστροφή στην Ινδονησία. Περισσότεροι από δέκα πανίσχυροι ιοί είναι έτοιμοι να εξαπλωθούν στα ηλεκτρονικά δίκτυα της χώρας αυτής, με τους στόχους να περιλαμβάνουν ολόκληρο το τραπεζικό σύστημα, τη στρατιωτική μηχανή και τις αερομεταφορές. Στόχος είναι να παραλύσει ο κρατικός μηχανισμός, να δημιουργηθεί χάος στις μεταφορές και τις οικονομικές συναλλαγές, να καταστραφεί οικονομικά η Ινδονησία. Σύμφωνα πάντα με τους ηγέτες της αντίστασης, ήδη βρίσκεται σε εφαρμογή σχέδιο ένοπλων παραστρατιωτικών ομάδων της Ινδονησίας για τον επηρεασμό του δημοψηφίσματος, με κόστος 1.000 νεκρούς και 80.000 πρόσφυγες, κατά την καταστροφή ολόκληρων χωριών. Επίσης, στο



Ανατολικό Τιμόρ τα Μ.Μ.Ε. βρίσκονται υπό τον έλεγχο της Ινδονησίας, οι ηγέτες της αντίστασης είναι αποκλεισμένοι από παντού και ο στρατός υποστηρίζει ανοικτά τις καταστροφές των παραστρατιωτικών. Επομένως, το πόσο ελεύθερη θα είναι η ψήφος μπορείτε να καταλάβετε και μόνοι σας! Στην ηλεκτρονική εποχή μας οι μάχες κερδίζονται και μέσω του Internet και των νέων τεχνολογιών. Κάπως έτσι μπορεί ένας hacker να βοηθήσει έναν σκοπό που ξεφεύγει από το απλό χόμπι και γίνεται ανθρωπιστικός.

Εικονικό θαλάσσιο πάρκο

Πώς θα σας φαινόταν αν είχατε την ευκαιρία να γίνετε ψάρι για μία μέρα; Οχι, δεν αναφέρομαι στη γνωστή κατηγορία ψαριών που καλλιεργούνται στα στρατόπεδα, αλλά στα πραγματικά ψαράκια που κόβουν βόλτες στη Μεσόγειο και πέφτουν ενίοτε στα δίχτυα των ψαράδων του Αιγαίου. Περίπου αυτή (δηλαδή να γίνεις ψάρι για μια μέρα) είναι η πρόταση ενός Virtual Park που ετοιμάζεται στη γειτονική Ιταλία. Η κατασκευή του πάρκου αυτού θα γίνει σε μία βιομηχανική περιοχή κοντά στο λιμάνι του Salerno. Οι εργασίες θα ξεκινήσουν τον Οκτώβριο και θα διαρκέσουν μέχρι την άνοιξη του 2001. Το εικονικό πάρκο θα ονομαστεί "Mediterranean Sea Park" και θα περιλαμβάνει 32 ενυδρεία, ένα ενυδρείο για δελφίνια και μια τεράστια πισίνα "ωκεανού", όπου θα φιλοξενηθούν καρχαρίες και manta rays. Περισσότερα από 200 είδη ψαριών, οστρακοειδών, μαλακίων και ασπόνδυλων θα ζουν στο εξομοιωμένο μεσογειακό περιβάλλον. Το νερό που θα γεμίσει τις δεξαμενές θα μεταφερθεί εκεί από τον κόλπο του Salerno, ενώ δεν θα υπάρχουν τεχνητά βράχια, παρά άμμος, πέτρες ηφαιστείου και τοπική θαλάσσια βλάστηση. Σύμφωνα με δηλώσεις των υπευθύνων, το όλο σχέδιο δημιουργεί την εντύπωση πως βρίσκεσαι κάτω από τη θάλασσα, με τη χρήση ήχων, μουσικής και αρωμάτων. Ενα διαφανές τούνελ θα περνάει κάτω από το ενυδρείο των



Μια ιστορία βαμμένη με αίμα

Το Τιμόρ είναι ένα μικρό νησάκι του Ειρηνικού Ωκεανού και βρίσκεται μεταξύ Ινδονησίας και Αυστραλίας. Το Ανατολικό Τιμόρ, το οποίο μέχρι το 1975 βρισκόταν κάτω από την κατοχή της Πορτογαλίας, απέκτησε ανεξαρτησία από την πορτογαλική κυριαρχία όταν τα δικτατορικά καθεστώτα της Πορτογαλίας καταλύθηκαν. Ο λαός του Ανατολικού Τιμόρ στις πρώτες ελεύθερες εκλογές αποφάσισε την πλήρη ανεξαρτητοποίηση από την Ινδονησία (κατέχει το δυτικό τμήμα του νησιού). Τότε, η Ινδονησία, σε πλήρη αντίθεση με κάθε έννοια διεθνούς δικαίου, εισέβαλε στο Ανατολικό Τιμόρ και για πάνω από είκοσι χρόνια (μέχρι σήμερα) επέβαλε την κυριαρχία της, με την ανοχή των Η.Π.Α. και του Ο.Η.Ε. Τα πλούσια κοιτάσματα πετρελαίου που βρίσκονται στις ακτές του Ανατολικού Τιμόρ ήταν ένα καλό δέλεαρ. Η εισβολή είχε ως (επίσημο) αποτέλεσμα τη σφαγή 200 χιλιάδων ανθρώπων, αριθμός ισοδύναμος με το 1/3 του πληθυσμού της χώρας το 1975.

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στις διευθύνσεις:
http://www.easttimor.com/,
http://www.gn.apc.org/ethrc/
http://www.peg.apc.org/asiet/,
http://www.uc.pt/Timor/TimorNet.html
http://www.gn.apc.org/tapol/,
http://www.pactok.net.au/docs/et/axanana.html



καρχαριών για να τους βλέπετε από κοντά. Το θαλάσσιο αυτό πάρκο θα περιλαμβάνει ένα δίκτυο αισθητήρων, ούτως ώστε ο επισκέπτης να μπορεί, δείχνοντας ένα ψάρι, να διαβάσει πληροφορίες γι' αυτό σε μία κοντινή οθόνη. Επίσης, οι επισκέπτες θα μεταφέρουν συσκευές που θα μοιάζουν με παλμικούς υπολογιστές, με τις οποίες θα μπορούν να μάθουν περισσότερα για τη Μεσόγειο και τη ζωή που υπάρχει στις θάλασσές της. Δύο τεράστιες 3D οθόνες θα παίζουν συνεχώς animations που θα δείχνουν τη μορφολογία της Μεσογείου στο παρελθόν και το μέλλον. Για τους μικρούς φίλους της θάλασσας θα υπάρχουν computer games, στα οποία το παιδί θα παίρνει το ρόλο ενός ψαριού ή μιας γαρίδας και θα πρέπει να αντιμετωπίσει αποτελεσματικά τους ψαράδες και τη μόλυνση για να επιβιώσει. Τέλος, το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του πάρκου θα είναι τα κράνη εικονικής πραγματικότητας, τα οποία θα είναι "εμπλουτισμένα" με μυρωδιές, στερεοφωνικό ήχο και μεταβολές στη θερμοκρασία και τα οποία θα εξομοιώνουν έναν περίπατο μέσα στις δεξαμενές. Ο θεατής θα μπορεί να εξερευνήσει το περιβάλλον και να αλληλεπιδράσει με τα πλάσματα του βυθού.

Επίπεδα ηχεία

Στην έκθεση E3 του 1999 τα επίπεδα ηχεία αποτέλεσαν βασικό αξιοθέατο των διάφορων εταιριών που ασχολούνται με τον ήχο των υπολογιστών. Μία από τις καλύτερες παρουσίες υπήρξε εκείνη της Monsoon Multimedia, η οποία επιβεβαίωσε την ποιότητα των ηχείων της με την επίσημη κυκλοφορία των MM-700. Η μεταλλική κατασκευή των ηχείων είναι εξαιρετικά εντυπωσιακή για τα δεδομένα των υπολογιστών και η εγκατάσταση των δύο subwoofers και των δύο satellites αποτελεί πανεύκολη υπόθεση. Σύμφωνα με την εταιρία, οι δύο satellites εκπέμπουν τον ήχο προς τα εμπρός και πίσω, ακυρώνοντας τους ήχους στα πλάγια. Με τον τρόπο αυτό η απόδοση του 3D ήχου είναι η καλύτερη δυνατή, καθώς καταργούνται οι αντανακλάσεις του ήχου στα πλάγια. Ταυτόχρονα, όμως, τα ηχεία πρέπει να τοποθετηθούν με τέτοιον τρόπο ώστε να "κοιτούν" το χρήστη, επομένως δεν θα βρίσκονται παράλληλα, όπως τα περισσότερα απλά ηχεία, αλλά θα δημιουργούν μικρή γωνία. Η σωστότερη τοποθέτηση των ηχείων είναι και η πιο εντυπωσιακή όσον αφορά στις επιδόσεις τους: τοποθετείτε τα subwoofers στο πάτωμα, κάτω από το γραφείο σας, για παράδειγμα, και τους satellites πάνω στο γραφείο, απέναντί σας. Με τον τρόπο αυτό ο ήχος φαίνεται να σας τυλίγει. Ο ήχος μοιάζει να έρχεται από όλες τις πλευρές, χωρίς να μπορείτε να καθορίσετε με ακρίβεια την πηγή του. Τα subwoofers κάνουν πολύ καλή δουλειά στην υποστήριξη του υψηλού ήχου των satellites, προσθέτοντας και αρκετά μπάσα για τις προτιμήσεις οποιουδήποτε χρήστη. Η ισχύς του συστήματος φτάνει τα 44W. Σε γενικές γραμμές, τα ηχεία MM-700 αποτελούν μια σπουδαία λύση για όλες τις εφαρμογές που μπορεί να φέρει σε πέρας ένας υπολογιστής, είτε αυτές είναι παιχνίδια είτε videos.

flash

Και εσείς νομίζατε πως αυτό το μήνα δεν θα γράφαμε τίποτα σχετικό με bugs της Microsoft. Πλανάστε πλάνην οικτράν, αγαπητοί φίλοι αναγνώστες! Στα μέσα του καλοκαιριού ανακαλύφθηκε ένα bug στο Office 97, το οποίο επέτρεπε σε κώδικα που περιέχεται σε ένα φύλλο εργασίας του Excel 97 (και το οποίο μπορεί να περιέχεται σε μια σελίδα Web ή να σταλεί μέσω e-mail σε κάποιον) να "φυτέψει" ιούς, να σβήσει δεδομένα και να διαβάσει αρχεία που περιέχονται στον υπολογιστή του παραλήπτη ή του surfer. Την ίδια στιγμή, η Microsoft ανακοίνωνε πως το Office 2000 είναι απόλυτα ασφαλές. Εναν μήνα μετά, όμως (ω, τι έκπληξη!), η εταιρία ανακοίνωσε πως οι προγραμματιστές της βρήκαν αντίστοιχο πρόβλημα και στην έκδοση 2000 του δημοφιλούς πακέτου. Για τη διόρθωση του προβλήματος η Microsoft ανέβασε στο Office Update Site της (http://officeupdate.microsoft.com/) μια ανακοίνωση που περιγράφει το πρόβλημα και ένα patch για να το ξεπεράσετε.

Μουσικοί παγκόσμιας εμβέλειας έχουν συχνά βοηθήσει φτωχούς ή βασανιζόμενους ανθρώπους με τη διοργάνωση συναυλιών και τη διάθεση των εσόδων προς όφελός τους. Μια αντίστοιχη πρωτοβουλία θα λάβει χώρα τον Οκτώβριο μέσω Internet, στην οποία θα συμμετάσχουν σπουδαίοι καλλιτέχνες, όπως οι αστέρες της pop Robbie Williams, George Michael και Celine Dion, καθώς και ο Bono των U2 και οι Eurythmics. Το γεγονός διοργανώνεται από τα Ηνωμένα Εθνη και τη Cisco Systems και αφορά στην ταυτόχρονη ζωντανή μετάδοση μέσω Internet τριών συναυλιών (στη Γενεύη, το Λονδίνο και τη Νέα Υόρκη) με τους προαναφερόμενους καλλιτέχνες. Το project ονομάζεται NetAid και θα λάβει χώρα στις 9 Οκτωβρίου, οπότε και θα μπορείτε να παρακολουθήσετε τις συναυλίες στη διεύθυνση: http://www.netaid.org/. Μέχρι 60 εκατομμύρια επισκέπτες την ώρα θα μπορούν να δουν και να ακούσουν το show. Οι συναυλίες θα μεταδοθούν από το BBC και το MTV.

Η ισπανική κυβέρνηση ζήτησε από τη Microsoft να αλλάξει κάποια από τα λήμματα του ισπανο-αγγλικού λεξικού της, διότι κάποιες γυναίκες τα βρίσκουν προσβλητικά. Γυναικείες οργανώσεις στην Ισπανία δήλωσαν πως πολλά συνώνυμα που δίνει το λεξικό (χρησιμοποιείται με το Word) έχουν σεξιστικό περιεχόμενο. Για παράδειγμα, το θηλυκό επίθετο "ansiosa", που σημαίνει ανήσυχη, πρόθυμη, είχε ως συνώνυμα τις ισπανικές λέξεις για τη νυμφομανή, την έκφυλη και τη σεξουαλικά αχόρταγη γυναίκα. Αντιθέτως, το αρσενικό του επιθέτου είχε ως συνώνυμα τα: φιλόδοξος, άπληστος, ανήσυχος. Οι γυναικείες αυτές οργανώσεις προσφέρθηκαν να συνεργαστούν με τη Microsoft Spain για να επιλυθεί το πρόβλημα.

Y2K και πυρηνικά

Μπορεί ο Ψυχρός Πόλεμος να έχει τυπικά λήξει εδώ και δέκα χρόνια, τα πυρηνικά όπλα του όμως συνεχίζουν να υπάρχουν και να αποτελούν διαρκή απειλή για τον ίδιο τον πλανήτη. Ο κίνδυνος των πυρηνικών εντείνεται καθώς πλησιάζουμε στη στροφή του αιώνα και περίπου 2.500 πυρηνικές κεφαλές στις Η.Π.Α. και τη Ρωσία είναι έτοιμες για άμεση εκτόξευση. Οι πύραυλοι αυτοί - κατάλοιπα μιας εποχής που, αν και δεν είναι τόσο μακρινή, φαίνεται να έχει ξεπεραστεί- βρίσκονται σε κατάσταση συναγερμού και η εκτόξευσή τους είναι προορισμένη να γίνει με το απλό πάτημα ενός κουμπιού. Οι τεράστιοι κίνδυνοι που προκύπτουν από τα γνωστά προβλήματα με την ημερομηνία του 2000 προκάλεσαν τη συντονισμένη αντίδραση ενός δικτύου διεθνών ακτιβιστικών οργανώσεων, οι οποίες ζητούν να ληφθούν άμεσα μέτρα για την ελαχιστοποίηση του κινδύνου. Αν και το εν λόγω πρόβλημα θα μπορούσε να είναι μια καλή αφορμή για να καταργηθεί εξ ολοκλήρου η χρήση των πυρηνικών, οι οργανώσεις που συνεργάζονται σε αυτήν την εκστρατεία θέτουν (πιο ρεαλιστικά) το αίτημα για καθυστέρηση της διαδικασίας εκτόξευσης των πυραύλων που αναφέραμε. Αν η εκτόξευση πρέπει να περάσει από παραπάνω από ένα βήματα, τότε οι υπεύθυνοι στρατιωτικοί θα έχουν το χρόνο να επιβεβαιώσουν αν οι πληροφορίες που δέχονται είναι πραγματικές ή οφείλονται στο πρόβλημα των υπολογιστών. Τούτο διότι η τελική απόφαση εκτόξευσης λαμβάνεται πάντοτε από ανθρώπους, οι οποίοι όμως βασίζονται σε δεδομένα που λαμβάνουν μέσω επικοινωνιακών δικτύων και ηλεκτρονικών υπολογιστών. Πρωτοστατούσα στην εκστρατεία κατά του πυρηνικού αυτού κινδύνου είναι μια αυστραλιανή οργάνωση, ονόματι "Friends of the Earth", η οποία ετοίμασε μια επιστολή διαμαρτυρίας προς τους προέδρους Ρωσίας και Η.Π.Α., η οποία υπογράφηκε από 271 περιβαλλοντικές οργανώσεις, συμπεριλαμβανομένης και της Greenpeace International. Οι οργανώσεις γνωρίζουν ότι, αν τελικά κατορθώσουν να απαλλαγούν οι πύραυλοι από την κατάσταση συναγερμού, τότε ένα σημαντικό βήμα προς την κατεύθυνση του αφοπλισμού θα έχει γίνει.

"Δικτυακοί" βομβητές

Η νέα τάση στην αγορά των υπολογιστών είναι η παροχή υπηρεσιών Internet για όσους κινούνται και θέλουν ανά πάσα στιγμή να ελέγχουν το e-mail τους ή να έχουν πρόσβαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες. Η τάση αυτή έχει επηρεάσει τους βομβητές (pagers), οι οποίοι ενδέχεται να αποκτήσουν πολύ περισσότερα χαρακτηριστικά από την απλή κλήση. Για παράδειγμα, η Skytel και η eBay δίνουν στους συνδρομητές του γνωστού κόμβου δημοπρασιών τη δυνατότητα να ελέγχουν ανά πάσα στιγμή τις δημοπρασίες και τις προσφορές τους μέσω ειδικών pagers. Μια άλλη εταιρία, η RCN, η οποία ασχολείται με τηλεπικοινωνιακές υπηρεσίες, θα προσφέρει pagers σε 500.000 συνδρομητές των υπηρεσιών Internet που διαθέτει, οι οποίοι θα μπορούν να στείλουν και να λάβουν e-mail από τον κανονικό λογαριασμό των συνδρομητών. Επίσης, μια πρωτοεμφανιζόμενη εταιρία, η οποία ονομάζεται Neopoint, έχει έτοιμα κινητά τηλέφωνα, τα οποία είναι πανομοιότυπα με τα κανονικά, αλλά μπορούν να διαχειριστούν e-mails, να έχουν πρόσβαση στο Internet και να ενσωματώνουν λειτουργίες διαχείρισης προσωπικών πληροφοριών. Δεν είναι επομένως μόνο η ενοποίηση των οικιακών συσκευών (μέσω της WEB-TV, για παράδειγμα) στην ημερήσια διάταξη της αγοράς Πληροφορικής, αλλά και η δικτύωση στο... δρόμο, εκτός δηλαδή γραφείου ή σπιτιού και χωρίς σταθερό τηλέφωνο. Η χρήση των βομβητών (πλέον ξεπερνούν κατά πολύ την κλασική λειτουργία τους) μπορεί να διαδοθεί σημαντικά μεταξύ των χρηστών, διότι η εξαιρετικά χαμηλή τιμή τους και η λειτουργικότητά τους είναι σίγουρο ότι θα κινήσουν το ενδιαφέρον πολλών, κυρίως επαγγελματιών.





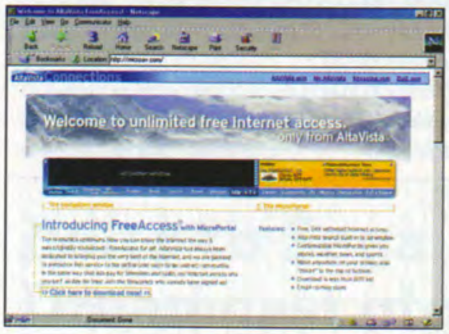


Ποιος ασχολείται με τους browsers;

Η μάχη για την τελική επικράτηση στο χώρο των Web browsers δεν φαίνεται να έχει ολοκληρωθεί, αν και η Microsoft ολοένα κερδίζει έδαφος σε σχέση με το βασικό αντίπαλό της, την America On Line (έχει στην κατοχή της τη Netscape). Παρ' όλα αυτά, οι δύο "αντίπαλοι" το... παίζουν "τουρίστες". Η Microsoft δηλώνει ότι ο ανταγωνισμός είναι υπαρκτός και έντονος και ότι δεν έχει επικρατήσει κανείς ακόμη, ενώ η AOL υποστηρίζει ότι δεν ενδιαφέρεται για τις επιδόσεις του Navigator. Ομως, πίσω από τις δηλώσεις αυτές κρύβονται τα πραγματικά κίνητρα των δύο εταιριών: η Microsoft δεν μπορεί δημοσίως να παραδεχτεί ότι επικράτησε της Netscape, διότι της είναι απαραίτητο για τη γνωστή δικαστική διαμάχη της να αποδεικνύει ότι με τις κινήσεις της δεν έβλαψε τον εμπορικό ανταγωνισμό. Από την άλλη, η AOL προσπαθεί να κρατήσει χαμηλούς τόνους για να μη συνδεθούν οι απώλειες του Navigator με την αγορά της Netscape από αυτήν. Οικονομικοί αναλυτές πιστεύουν ότι η τακτική αυτή της AOL συνδέεται με την παράδοση του Χρηματιστηρίου της Wall Street να "τιμωρεί" όποια εταιρία φαίνεται να χάνει τη μάχη από τον κολοσσό που ακούει στο όνομα Microsoft. Βέβαια, οι τακτικές της America On Line δεν περιορίζονται στα προαναφερόμενα. Στην προσπάθειά της να υπερβεί τα προβλήματα που της προκαλεί ο ανταγωνισμός στο πεδίο των browsers, η εταιρία διατηρεί την παραγωγή του δικού της browser με βάση την engine του Internet Explorer, μια κίνηση που ερμηνεύεται ως προσπάθεια διατήρησης των προνομίων που κάτι τέτοιο επιφέρει (το εικονίδιο της AOL στο desktop των Windows). Σύμφωνα, πάντως, με έρευνα της εταιρίας StatMarket, το 75% των χρηστών χρησιμοποιεί πλέον τον Explorer, ενώ το υπόλοιπο ποσοστό ανήκει στο Navigator. Η έρευνα αφορούσε σε 31 εκατομμύρια surfers, οι οποίοι επισκέφθηκαν άνω των 114.000 sites.

Δωρεάν πρόσβαση στο Internet από την AltaVista

Οσο η κοινότητα των χρηστών του Internet αυξάνει σε πληθυσμό τόσο οι φωνές για μείωση του κόστους πρόσβασης στο Διαδίκτυο γίνονται πιο έντονες. Τούτο διότι είναι πλέον σαφές ότι η χρήση του Internet, έστω και μόνο για την ανταλλαγή ηλεκτρονικών μηνυμάτων, αποτελεί βασικό κομμάτι της ζωής πολλών ανθρώπων, επαγγελματιών και ερασιτεχνών. Εχοντας αυτά υπόψη, η AltaVista (η γνωστή search engine, η οποία τον τελευταίο καιρό έχει μετατραπεί σε κανονικό portal) αποφάσισε να προσφέρει δωρεάν dial-up πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Πέρα από τις διάφορες υπηρεσίες που έχουν προστεθεί με τον καιρό στις απλές λειτουργίες αναζήτησης (δωρεάν e-mail, ειδησεογραφικά θέματα, ηλεκτρονικό εμπόριο κ.ά.), η AltaVista εισέρχεται και στο χώρο των ISPs. Η δωρεάν πρόσβαση στο Δίκτυο θα υποστηρίζεται οικονομικά από διαφημίσεις, τις οποίες φυσικά θα πρέπει ο χρήστης να ανεχθεί στην οθόνη του υπολογιστή του κατά την πλοήγηση στους διάφορους κόμβους. Η κίνηση αυτή της AltaVista, η οποία απ' ό,τι φαίνεται θα παρασύρει και άλλα portals (όπως το MSN, το Yahoo! κ.ά.) είναι επιβεβλημένη για



οικονομικούς και εμπορικούς λόγους. Μια τέτοια υπηρεσία θα επιτρέψει στην AltaVista να χρεώνει πολύ περισσότερο τους διαφημιζομένους, καθώς όχι μόνο θα τους παρέχει περισσότερες δημογραφικές πληροφορίες για τους χρήστες της, αλλά θα μπορεί παράλληλα να "ελέγχει" τους χρήστες, οι οποίοι θα είναι πλέον αναγκασμένοι να δέχονται όλες τις διαφημίσεις. Η δωρεάν πρόσβαση στο Internet είναι μια υπόθεση που έχει αποκτήσει ιδιαίτερη δημοτικότητα τον τελευταίο καιρό στην Ευρώπη, ξεκινώντας από τη Μ. Βρετανία και επεκτεινόμενη σε όλη την ήπειρο (και στη χώρα μας με την X-Treme). Στις Η.Π.Α. παλαιότερες προσπάθειες κάποιων εταιριών για αντίστοιχη παροχή δωρεάν πρόσβασης απέβησαν άκαρπες. Οι συνθήκες φαίνεται, όμως, πως ωρίμασαν, και η AltaVista κάνει το μεγάλο βήμα και προς αυτήν την υπηρεσία.

MP3 στο στερεοφωνικό σας

Οσοι φανατικοί του MP3 έχουν βαρεθεί να ακούν την αγαπημένη τους μουσική από τα αδύναμα ηχεία του PC και θα ήθελαν να δώσουν λίγα ντεσιμπέλ παραπάνω στον ήχο, έχουν πλέον τη δυνατότητα να το κάνουν και να... τρελάνουν τη γιαγιά. Η λύση που προτείνει η εταιρία X10 σας δίνει την ευκαιρία να παίξετε τα αγαπημένα σας MP3 κομμάτια κατευθείαν στο στερεοφωνικό σας, χωρίς να χρησιμοποιήσετε καλώδιο και κυρίως χωρίς να πληρώσετε πάνω από 30.000 δρχ. Το όνομα του θαυματουργού gadget είναι MP3 Anywhere (για κλεμμένο μού κάνει αυτό, δεν βρίσκετε;), είναι ασύρματο και μπορεί να μεταδώσει MP3 αρχεία στο στερεοφωνικό σας, αρκεί το τελευταίο να βρίσκεται σε απόσταση μικρότερη των τριών χιλιομέτρων (!). Το MP3 Anywhere Kit στέλνει ραδιοφωνικό σήμα της τάξης των 2,4 GigaHertz, το οποίο είναι το ίδιο με το σήμα που χρησιμοποιείται σε ευρέως διαδεδομένες συσκευές, όπως τα ασύρματα τηλέφωνα. Το Kit διαθέτει πομπό και δέκτη, καθώς και το MouseREMOTE, το οποίο λειτουργεί ταυτοχρόνως ως remote control και mouse για PC. Μάλιστα, ένα plug-in του WinAmp δίνει τη δυνατότητα στο MouseREMOTE να ελέγχει το



λογισμικό του δημοφιλούς αυτού MP3 player. Η ίδια εταιρία έχει κυκλοφορήσει και το DVD Anywhere, μια πανομοιότυπη συσκευή για τη μετάδοση σήματος DVD από το PC στην τηλεόραση. Πρόκειται για την ίδια συσκευή, η οποία όμως διαθέτει διαφορετικό software για την αναπαραγωγή του DVD. Οι κάτοχοι αυτής της έκδοσης μπορούν να κατεβάσουν δωρεάν το software για να παίζουν και MP3 αρχεία. Αν, λοιπόν, σας φαινόταν μάλλον περίεργο ή τουλάχιστον μη πρακτικό να παίζετε μουσικά κομμάτια στον υπολογιστή, αυτή η συσκευή της X10 μπορεί να κάνει τη διαφορά.

MP3 digital audio ANYWHERE

CD-RW από την Iomega

Η Iomega, αν και δεν θα εγκαταλείψει την αγορά των ZIP drives, ετοίμασε και έχει έτοιμο προς πώληση το ZipCD, το εσωτερικό CD-RW της. Οπως δήλωσε ο Jon Robison, διευθυντής προϊόντων της Iomega, η εταιρία "παρακολουθούσε στενά τις εξελίξεις στη συγκεκριμένη αγορά και αποφάσισε πως αυτή είναι η κατάλληλη στιγμή για να εισέλθει σε αυτή". Και πώς θα μπορούσε να κάνει αλλιώς, όταν οι πιο πρόσφατες έρευνες αγοράς υπολογίζουν πως φέτος θα πωληθούν 10,5 εκατομμύρια CD-RWs, ενώ ο αριθμός τους θα φτάσει τα 17,3 εκατομμύρια το 2000 και τα 22,6 το 2001. Την ίδια στιγμή, τα drives μεγάλης χωρητικότητας που πουλήθηκαν μέσα στο 1998 ήταν 14,7 εκατομμύρια. Εξάλλου, η Iomega διαπίστωσε πως οι χρήστες των ZIP drives χρησιμοποιούν παράλληλα και CD-RWs. Επομένως, η κίνηση αυτή της εταιρίας θα μπορούσε να χαρακτηριστεί αναπόφευκτη με βάση τις εξελίξεις στην παγκόσμια αγορά υπολογιστών. Ο χρόνος θα δείξει αν η εταιρία μπορεί να ανταγωνιστεί δυναμικά τους ήδη υπάρχοντες κατασκευαστές CD-RW drives.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Ήρθε η ώρα να δούμε τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας (ως γνωστόν, γίνεται κάθε μήνα από τη στήλη "Master of Puzzles") για το τεύχος Ιουνίου, με δώρο 10 αντίτυπα του "Τα 50 καλύτερα ελληνικά παιχνίδια", προσφορά των Εκδόσεων Γενναδείου Σχολής. Ας δούμε καταρχήν τους νικητές:

1. ΑΣΛΑΝΙΔΗΣ ΧΑΡΗΣ - ΑΙΓΑΛΕΩ
2. ΚΟΡΝΗΛΙΟΥ ΦΙΛΙΠΠΟΣ - ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ
3. ΚΕΤΙΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ - ΔΑΣΟΣ ΧΑΪΔΑΡΙΟΥ
4. ΛΕΛΕΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
5. ΜΟΥΝΤΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ - ΑΘΗΝΑ
6. ΜΑΡΙΝΑΚΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ-ΝΙΚΟΛΑΟΣ - ΚΑΛΛΙΘΕΑ
7. ΒΕΛΟΝΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ - ΧΑΛΑΝΔΡΙ
8. ΣΚΟΡΔΥΛΛΗΣ ΛΕΩΝΙΔΑΣ - ΓΕΩΡΓΙΟΥΠΟΛΗ ΑΠΟΚΩΡΟΝΟΥ ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ
9. ΒΑΣΙΛΑΚΟΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ - ΧΟΛΑΡΓΟΣ
10. ΔΟΥΒΑΛΕΤΕΛΛΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ

Ιδού και η λύση του παζλ:

Γ	Σ	Ε	Ρ	Τ	Υ	Θ	Ι	Ο	Π	Α	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Α
Ι	Α	Τ	Ο	Α	Ι	Γ	Α	Ι	Ο	Φ	Λ	Ε	Γ	Ε	Τ	Α	Ι	Σ
Ν	Λ	Π	Κ	Γ	Δ	Α	Ε	Σ	Ι	Δ	Φ	Υ	Ο	Υ	Κ	Β	Λ	Δ
Ε	Φ	Ε	Ο	Ξ	Μ	Ο	Υ	Λ	Α	Ν	Γ	Τ	Ι	Θ	Ξ	Ω	Μ	Φ
Π	Υ	Λ	Μ	Σ	Ε	Ν	Μ	Λ	Γ	Κ	Ξ	Ρ	Θ	Ι	Η	Ψ	Ν	Γ
Ρ	Σ	Ε	Ι	Ζ	Τ	Χ	Α	Ψ	Ι	Ω	Β	Ε	Α	Ο	Γ	Σ	Β	Η
Ο	Ι	Κ	Κ	Α	Ρ	Ο	Η	Ρ	Α	Κ	Λ	Η	Σ	Π	Φ	Σ	Ω	Ξ
Ε	Κ	Υ	Ρ	Ν	Ο	Α	Λ	Μ	Ο	Ω	Β	Σ	Ο	Κ	Δ	Ε	Ψ	Κ
Δ	Η	Σ	Ο	Ε	Π	Ρ	Τ	Η	Τ	Υ	Θ	Δ	Ι	Ξ	Σ	Ρ	Χ	Λ
Ρ	Α	Α	Σ	Σ	Ο	Δ	Υ	Σ	Σ	Ε	Ι	Α	Θ	Η	Ζ	Τ	Ζ	Λ
Ο	Σ	Α	Ζ	Η	Λ	Α	Ρ	Τ	Η	Τ	Ο	Φ	Υ	Γ	Α	Υ	Α	Ο
Σ	Α	Σ	Ω	Δ	Η	Α	Γ	Υ	Σ	Ι	Ο	Γ	Τ	Φ	Χ	Θ	Σ	Ι
Η	Γ	Φ	Γ	Δ	Χ	Η	Μ	Ε	Ι	Α	Σ	Ν	Γ	Δ	Ψ	Ι	Γ	Θ
Ω	Β	Ν	Ρ	Α	Μ	Ξ	Η	Φ	Ρ	Δ	Σ	Η	Α	Σ	Ω	Ο	Φ	Υ
Α	Σ	Δ	Α	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Κ	Λ	Λ	Ξ	Α	Ρ	Β	Ν	Δ	Τ
Ε	Ρ	Τ	Φ	Υ	Θ	Ι	Ο	Π	Η	Ω	Β	Κ	Λ	Λ	Η	Μ	Σ	Ρ
Ο	Λ	Κ	Ο	Η	Α	Ζ	Χ	Ο	Ι	Β	Ν	Ν	Χ	Ψ	Β	Α	Σ	Ε
Ν	Ω	Ι	Σ	Ι	Ρ	Α	Π	Ν	Ω	Τ	Α	Ι	Γ	Α	Ν	Α	Π	Η

Οι νικητές θα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 29 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με δώρο 10 αντίτυπα του εκπληκτικού Outcast!

Θύμα αντιγραφής ο iMAC

Η Apple κατέθεσε αγωγή εναντίον της εταιρίας Emachines, διότι -όπως ισχυρίζεται η δημιουργός του MAC- η δεύτερη αντέγραψε το σχέδιο του πολύ επιτυχημένου iMac στη νέα της δημιουργία. Η Emachines προσφάτως κυκλοφόρησε έναν υπολογιστή, ονόματι eOne, ο οποίος διαθέτει έναν επεξεργαστή Celeron στην... καρδιά του, χρησιμοποιεί τα Windows και κοστίζει γύρω στις 250.000 δραχμές. "Υπάρχει ένας ανεξάντλητος αριθμός σχεδίων, από τον οποίο θα μπορούσε η Emachines να διαλέξει για να σχεδιάσει τους υπολογιστές της, αντί γι' αυτό, όμως, επέλεξε να αντιγράψει τη γραμμή της Apple"





δήλωσε ο Steve Jobbs, πρόεδρος της Apple. "Έχουμε επενδύσει πολλά χρήματα και κόπο για να δημιουργήσουμε και να εισαγάγουμε στην αγορά τα βραβευμένα designs των υπολογιστών μας" συνέχισε ο Jobbs "και είμαστε αποφασισμένοι να τα προστατέψουμε με τη βοήθεια του νόμου". Από την άλλη πλευρά, η Emachines, μέσω του προέδρου της Stephen Dukker, αρνήθηκε τις κατηγορίες: "Αν κοιτάξετε μια φωτογραφία του υπολογιστή μας και του iMac της Apple, θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι ίδιοι" υποστήριξε ο Dukker. "Έχουν τελείως διαφορετικά βιομηχανικά σχέδια". Η Apple, παρ' όλα αυτά, επιδιώκει να μπλοκάρει την παραγωγή και διάθεση στην αγορά των υπολογιστών της Emachines, καθώς και να αποζημιωθεί για πραγματικές και δυνητικές απώλειες κερδών εξαιτίας της πρακτικής της Emachines.

Δείτε το Sega Dreamcast στα Multirama

Τα γνωστά καταστήματα Multirama εξασφάλισαν για το ελληνικό κοινό την αποκλειστική πρώτη παρουσίαση της νέας κονσόλας Sega Dreamcast, με αρχιτεκτονική 128-bit, εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και δυνατότητα πρόσβασης στο Internet. Έτσι, όποιος επιθυμεί, έχει τη δυνατότητα να δει από κοντά και να χρησιμοποιήσει τη νέα κονσόλα από την 1η Σεπτεμβρίου, 22 ολόκληρες μέρες δηλαδή πριν από την επίσημη κυκλοφορία της! Εντυπωσιακό είναι μάλιστα το γεγονός ότι η κονσόλα έρχεται με ειδικό promo... φορτηγό, τη διαδρομή του οποίου μπορείτε να βρείτε στο site των Multirama www.multirama.com.

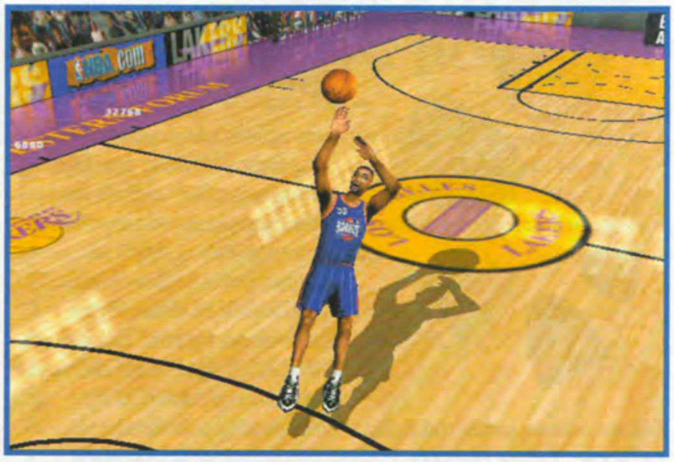
Η Beacon Multimedia στο χώρο των ταινιών DVD

Η εταιρία Beacon Multimedia, έχοντας ήδη διακριθεί στην ελληνική αγορά ως αποκλειστικός αντιπρόσωπος εκπαιδευτικών και ψυχαγωγικών τίτλων, εισέρχεται πλέον δυναμικά και στο χώρο των κινηματογραφικών ταινιών DVD, συνεργαζόμενη με τη Home Video Hellas. Η πρώτη ταινία σε DVD που θα κυκλοφορήσει η Beacon δεν είναι άλλη από τον περίφημο "Τιτανικό", με ελληνικούς φυσικά υπότιτλους. Ακολουθούν ταινίες όπως "Κάτι τρέχει με τη Μαίρη", "Die Hard", "Die Hard 2", "Speed" και "Speed 2".

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

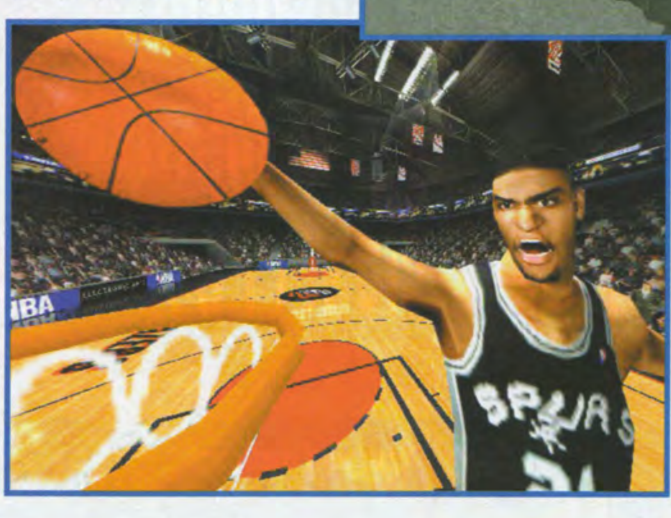
Οι αστέρες του NBA ξανά στις οθόνες μας





Το NBA Live 2000 είναι το έκτο κατά σειρά παιχνίδι της EA Sports που ασχολείται με το άθλημα του μπάσκετ και πιο συγκεκριμένα με τα τεκταινόμενα στην απέναντι όχθη του Ατλαντικού. Επιπλέον πρόκειται για μία σειρά που έχει πουλήσει συνολικά περισσότερα από 7 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως. Οπως κάθε χρόνο, λοιπόν, έτσι και φέτος αναμένεται η νέα έκδοση του παιχνιδιού το οποίο -εκτός των άλλων- θα περιέχει και μερικές πολύ καλές καινοτομίες. Πέραν λοιπόν του ότι θα περιλαμβάνει όλες τις ομάδες του NBA με όλους τους παίκτες (αναμενόμενο, βέβαια), θα περιέχει επιπλέον τους 60 καλύτερους παίκτες όλων των εποχών (στις εκδόσεις για PC και PSX). Ετσι, ο χρήστης θα μπορεί να λάβει μέρος σε exhibition αγώνες ελέγχοντας μία από τις 5 All-Stars ομάδες που αποτελούνται από τους εν λόγω παίκτες και να διαπιστώσει ιδίοις όμμασι πόσο καλά (ή όχι) μπορούν οι άσοι του παρελθόντος να σταθούν απέναντι στους (υπερτιμημένους είναι η αλήθεια) συνάδελφους τους του σήμερα. Μία άλλη ενδιαφέρουσα προσθήκη είναι η δυνατότητα για αγώνες one-to-one (κοινώς μονά) σε υπαίθρια γήπεδα με απεριόριστες επιλογές των συμμετεχόντων παικτών. Ετοιμαστείτε λοιπόν για ιστορικές μονομαχίες μεταξύ των Wilt Chamberlain και Shaquille O'Neill, των Michael Jordan και Irwin "Magic" Johnson και με όποιον άλλο συνδυασμό αντιπάλων θέλετε! Ας δούμε όμως αναλυτικά όλα τα καλά που θα περιλαμβάνει το... καλάθι του νέου NBA Live:





- Τα facial animations των παικτών θα είναι πιο εξελιγμένα από ποτέ, ενώ ταυτόχρονα έπειτα από μία εντυπωσιακή φάση θα ακούγονται τα χαρακτηριστικά σχόλια των παικτών.
- Πέντε ιστορικές All-Stars ομάδες από τις δεκαετίες του '50, '60, '70, '80 και '90, οι οποίες θα έχουν την ανάλογη με την εποχή τους ένδυση καθώς και ανάλογο στιλ (look) των παικτών. Επιπλέον αυτοί οι παίκτες θα μπορούν να συμπεριληφθούν -μέσω της διαδικασίας trade- στα rosters των σημερινών ομάδων!
- Ακόμα καλύτερη "μετάδοση" του αγώνα, με νέες κάμερες και πολλά ρεαλιστικά τηλεοπτικά εφέ.
- Νέες κινήσεις και αντιδράσεις των παικτών, σύμφωνες με τα δείγματα γραφής που έχει δώσει ο καθένας στο παρκέ.
- Δυνατότητα δημιουργίας σεναρίων, που μπορούν να ανεβάσουν την αγωνία στο κατακόρυφο.
- Δυνατότητα δημιουργίας custom πρωταθλημάτων, καθώς και δημιουργία της ομάδας σας από την αρχή (με draft pick) - κάτι που υπάρχει και στην έκδοση '99.
- Αναπτυγμένο AI των παικτών.
- Θα υπάρχει διαιτητής πάνω στο παρκέ.
- Υπαρξη practice mode.
- Πιστή απεικόνιση των φυσικών χαρακτηριστικών των παικτών.
- Ρεαλιστικά γραφικά (ο σχεδιασμός των παικτών βασίζεται σε 3D πολύγωνα 4ης γενεάς) και το καλύτερο animation που έχει εμφανιστεί ποτέ.
- Η επιλογή "Create player" θα περιλαμβάνει περισσότερες παραμέτρους από ποτέ.
- Αυθεντικά soundtracks που ακούγονται στους πραγματικούς αγώνες.

Σίγουρα πρόκειται για έναν ακόμη τίτλο που αναμένεται με μεγάλο ενδιαφέρον από τους φίλους των sport games και ειδικότερα του basketball. Φαίνεται πως η EA είναι αποφασισμένη να κλέψει την παράσταση και αυτή τη σαιζόν.

Dr Jones is back...



Οι νέες περιπέτειες του Indiana Jones βρίσκονται πλέον ένα βήμα πριν από την κυκλοφορία τους και είναι σίγουρο πως θα κάνουν αίσθηση. Τη δημιουργία του παιχνιδιού έχει αναλάβει η LucasArts, γεγονός που επιβεβαιώνει την παραπάνω άποψη (η εταιρία μάς έχει συνηθίσει σε πολύ καλούς τίτλους). Πρόκειται για ένα 3D action-adventure όπου ως Indy θα επιδοθείτε σε μια περιπλάνηση σε πολλά σημεία του κόσμου με απώτερο σκοπό να μην επιτρέψετε στους "κακούς" Ρώσους (χμμμ, αμερικανική προπαγάνδα παλαιότερων ετών μού μυρίζει!) να βρουν τα ανά τον κόσμο διάσπαρτα κομμάτια ενός παράξενου αρχαίου μηχανισμού που μπορεί να ανοίξει την πύλη σε μια άλλη διάσταση, που ονομάζεται Aetherium. Ε, όπως γίνεται εύκολα αντιληπτό πρέπει πρώτοι εσείς να βρείτε τα κομμάτια αυτά. Στην αναζήτησή σας, λοιπόν, θα περιπλανηθείτε σε πάρα πολλές κατακόμβες, ναούς, αρχαίους τάφους, καυτές ερήμους και άγριες ζούγκλες (υπάρχουν άραγε και ήμερες;), ενώ θα πρέπει να ακονίσετε και το μυαλό σας για να λύσετε τους γρίφους που θα συναντήσετε, και όλα αυτά γαρνιρισμένα με άφθονη εξερεύνηση και έντονες μάχες.

Ασφαλώς το "σήμα κατατεθέν" του Indy είναι το μαστίγιό του, όμως μην περιμένετε πως θα βασιστείτε μόνο σε αυτό καθώς ο ήρωάς μας θα διαθέτει μια ποικιλία από όπλα και κινήσεις, ενώ θα έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί και διάφορα αντικείμενα που θα βρίσκει



TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**FIFA 99 (1)** (EA SPORTS)	★★★★★★ SIMULATION
2.	▲	**RESIDENT EVIL 2 (5)** (CAPCOM)	★★★★ ACTION
3.	▲	**AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME (9)** (MICROSOFT)	★★★★ STRATEGY
4.	-	**BALDUR'S GATE (4)** (INTERPLAY)	★★★ ADVENTURE
5.	▼	**STARCRAFT/BROOD WAR (3)** (BLIZZARD)	★★★★ STRATEGY
6.	▲	**CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (10)** (EIDOS)	★★ SIMULATION
7.	▲	**TOMB RAIDER 3 (-)** (EIDOS)	★ ACTION
8.	▼	**RED ALERT/AFTERMATH (2)** (WESTWOOD)	★★★★★★ STRATEGY
9.	▲	**CIVILIZATION: CALL TO POWER (-)** (MICROSOFT)	★ STRATEGY
10.	▲	**THIEF: THE DARK PROJECT (-)** (EIDOS)	★ ADVENTURE

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE
2. (5) THIEF: THE DARK PROJECT
3. (-) FALLOUT 2
4. (-) AMERZONE
5. (-) REDJACK

SIMULATION
1. (1) FIFA 99
2. (3) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
3. (2) NBA LIVE 99
4. (4) NEED FOR SPEED 3
5. (-) NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

STRATEGY
1. (5) AGE OF EMPIRES/ RISE OF ROME
2. (2) STARCRAFT/BROOD WAR
3. (1) RED ALERT/AFTERMATH
4. (-) CIVILIZATION: CALL TO POWER
5. (3) COMMANDOS

ACTION
1. (1) RESIDENT EVIL 2
2. (-) TOMB RAIDER 3
3. (2) CARMAGEDDON 2
4. (4) HALF-LIFE
5. (5) UNREAL

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. BRAVEHEART
2. T.A.: KINGDOMS
3. DUNGEON KEEPER 2
4. MIGHT & MAGIC VII
5. NEED FOR SPEED 4

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Σίγουρα οι φίλοι των ταινιών επιστημονικής φαντασίας θα θυμούνται το "Aliens Resurrection". Η Sierra, λοιπόν, ανέλαβε τη μεταφορά της ομώνυμης ταινίας στις οθόνες των υπολογιστών μας. Πρόκειται για ένα action-adventure παιχνίδι βασισμένο στην εν λόγω ταινία, το οποίο φιλοδοξεί να μεταφέρει πλήρως την ατμόσφαιρά της καθώς θα φιλοξενεί επικίνδυνα επίπεδα με καταιγιστική δράση όπλων, τα γνωστά για την ομορφιά τους Aliens και μπόλικους ακρωτηριασμούς. Πρόκειται δηλαδή για ένα παιχνίδι όπου ο ένας και μοναδικός σκοπός σας είναι απλώς να επιβιώσετε -κάτι καθόλου εύκολο- σε μια ανελέητη κούρσα με το χρόνο μέσα στους σκοτεινούς διαδρόμους του αστρόπλοιου Auriga καταστρέφοντας ταυτόχρονα τα... αναιδή aliens που εμφανίζονται πυκνά-συχνά στο δρόμο σας. Απώτερος σκοπός σας είναι να σώσετε το μέλλον της ανθρώπινης φυλής (για πολλοστή φορά αποτελεί το κύριο θέμα ενός παιχνιδιού). Το παιχνίδι θα εκτυλίσσεται σε ένα real time 3D περιβάλλον και θα περιλαμβάνει και επιλογή για multiplayer. Η ανάσταση των Aliens (στις οθόνες των υπολογιστών μας εννοείται) αναμένεται μέσα στον πρώτο χειμώνα της νέας χιλιετίας.

Την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, είναι πολύ πιθανό να βρίσκεται ήδη στα ράφια των μαγαζιών ένας ακόμη τίτλος εμπνευσμένος από τη νέα ταινία Star Wars, με τίτλο Star Wars: The Gungan Frontier. Πρόκειται για έναν τίτλο που απευθύνεται στους νεαρότερους κυρίως gamers. Σκοπός των παικτών είναι να μετατρέψουν την άγονη επιφάνεια του πλανήτη Naboo σε ένα πλήρες ισορροπημένο οικοσύστημα και συνάμα να βοηθήσουν τους Gungans να χτίσουν μια νέα υποθαλάσσια πόλη.

Άλλη μία ειδησούλα που βασίζεται σε ένα από τα παιχνίδια της σειράς Star Wars, και πιο συγκεκριμένα στο Rogue Squadron. Οι φίλοι λοιπόν του παιχνιδιού μπορούν να προμηθευτούν από το site της εταιρίας (http://www.lucasarts.com) το Naboo Starfighter καθώς και να βρουν πληροφορίες για κάποια bonuses που κρύβει το παιχνίδι αυτό. Τι κάθεστε, λοιπόν, φίλοι του παιχνιδιού; Ακόμα δεν μπήκατε στο site;







προκειμένου να επιβιώσει.

Γενικώς, το όλο στήσιμο και το περιβάλλον του παιχνιδιού (λεπτομερή 3D γραφικά, περιπλάνηση σε πολλές αρχαιολογικές τοποθεσίες, αναπάντεχες παγίδες κ.λπ.) θυμίζουν εντονότατα Tomb Raider. Στην ουσία πρόκειται για το μεγάλο ανταγωνιστή της Lara (σχετικό άρθρο στη στήλη "PC Spy") στον τομέα των 3D action adventures (μεταξύ μας, αν ο ανταγωνισμός αυτός κριθεί στήθος με στήθος, τότε δίνω στη Lara ένα πολύ σημαντικό προβάδισμα!). Εμείς από τη μεριά μας περιμένουμε με ανυπομονησία αυτή την ενδιαφέρουσα "μάχη" που αναμένεται να έχει ως μοναδικούς νικητές τους απανταχού gamers.

Νέοι τίτλοι από την Microstar

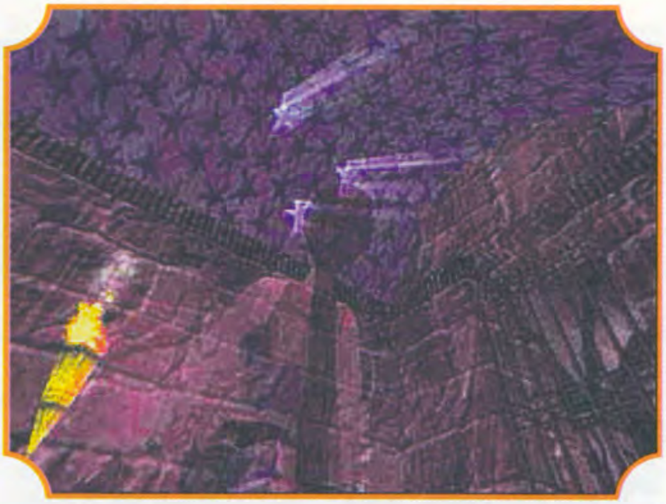
Η γνωστή εταιρία εισαγωγής software Microstar ανακοίνωσε την κυκλοφορία νέων τίτλων της Interactive Magic για τους υπολογιστές μας και πιο συγκεκριμένα τους: Rayman 2: The great escape, The Corporate Machine, Road to Moscow και Wall Street. Ο πρώτος τίτλος είναι η συνέχεια του γνωστού action-adventure παιχνιδιού με κεντρικό ήρωα τον συμπαθή Rayman, του οποίου αποστολή είναι να σώσει τους κατοίκους του κόσμου του από τα νύχια κάποιων κακόβουλων πειρατών, που σκοπεύουν να τους πουλήσουν σε ένα διαστημικό τσίρκο (μήπως σας θυμίζει κάτι;). Στον δεύτερο τίτλο ο παίκτης αναλαμβάνει τα ηνία μιας πολυεθνικής εταιρίας με σκοπό να την καταστήσει παγκόσμιο κολοσσό. Το Road to Moscow είναι ένα παιχνίδι βασισμένο στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και συγκεκριμένα στην περίφημη επιχείρηση "Barbarossa" (δηλαδή την προσπάθεια των Γερμανών να κατακτήσουν τη Ρωσία). Επιλέξτε λοιπόν το στρατό που θέλετε και λάβετε μέρος σε μία από τις μεγαλύτερες μάχες του αιώνα μας. Τέλος, το Wall Street, όπως καταμαρτυρεί και το όνομά του, σκοπεύει να μεταφέρει όλη την ατμόσφαιρα, την ένταση και τις συνέπειες της χρηματιστηριακής αγοράς και των εξελίξεών της. Η κυκλοφορία τους αναμένεται μέσα στον Οκτώβριο του τρέχοντος έτους. PC



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Από την Eidos

Οι τελευταίες... αποκαλύψεις της Lara Croft προ των πυλών



Καταρχήν, μην παρασυρθείτε μερικοί-μερικοί από τον τίτλο και κάνετε τίποτα πονηρές σκέψεις! Πρόκειται απλώς για το 4ο παιχνίδι της γνωστής σειράς Tomb Raider που -όπως κάθε χρόνο- έτσι και φέτος δείχνει να είναι πιστό στο ραντεβού του με τους απανταχού φίλους του, βελτιωμένο και καλύτερο από το προηγούμενο.

Οπως οι προκάτοχοί του έτσι και αυτό είναι ένα παιχνίδι που βασίζεται στην περιπέτεια και την αναζήτηση. Η υπόθεση λοιπόν λαμβάνει χώρα σε διάφορες τοποθεσίες της Αιγύπτου και εμπεριέχει πολλά στοιχεία παρμένα από την αρχαία μυθολογία και τους θρύλους της χώρας του Νείλου και των Φαραώ, αλλά και τον τόπο καταγωγής της ηρωίδας μας. Μη λησμονείτε πως η ιστορία του εν λόγω παιχνιδιού ξεκίνησε από εκεί.



Από την αρχή κιόλας η συμπαθής Lara βρίσκεται σε πολύ δύσκολη κατάσταση και αποστολή της είναι να κατορθώσει να δραπετεύσει από το τρομακτικό πεπρωμένο που την περιμένει και συνάμα να αποτρέψει μια κατάσταση που μπορεί να αποβεί μοιραία για την ύπαρξη του ανθρώπινου είδους στον πλανήτη - κοινώς να σώσει τη Γη (...πρωτότυπο!). Η πλοκή του σεναρίου δεν θα είναι προκαθορισμένη, αλλά θα εξελίσσεται ανάλογα με τους χειρισμούς του εκάστοτε παίκτη.

Το Inventory system αλλά και το γενικότερο interface του παιχνιδιού θα έχουν εξ ολοκλήρου επανασχεδιαστεί και έτσι η ηρωίδα μας θα μπορεί να συνδυάζει, να συλλέγει ή και να αποθηκεύει τα κάθε λογής αντικείμενα που θα βρίσκει στο δρόμο της. Μία ακόμη σημαντική προσθήκη θα είναι το σύστημα τηλεμεταφοράς που θα μπορεί να θέτει η Lara σε λειτουργία, στοιχείο το οποίο σε συνδυασμό με τις νέες (αλλά και τις παλαιότερες) κινήσεις και ικανότητές της προσδίδει σίγουρα μεγαλύτερο βάθος στο gameplay.



Το μέγεθος των τοποθεσιών θα έχει μειωθεί σημαντικά, γεγονός που σημαίνει πως ο παίκτης θα περνά λιγότερο χρόνο καθώς θα "ταξιδεύει" μέσα στις διάφορες περιοχές. Τέρμα λοιπόν οι πολύωρες περιπλανήσεις στα μεγάλα επίπεδα μέχρι να βρει κάποιος το δρόμο για ...την επόμενη περιπλάνηση (επίπεδο). Το περιβάλλον και οι εν λόγω περιοχές θα θυμίζουν σίγουρα το πρώτο παιχνίδι της σειράς, αλλά με λεπτομερέστατα γραφικά και το μεγαλύτερο αριθμό αντικειμένων που έχουμε δει ποτέ. Η έμφαση που δίδεται στις αρχαίες τοποθεσίες και τα διάφορα μνημεία εκτοξεύουν σε υψηλά επίπεδα ρεαλισμού την ατμόσφαιρα και την αίσθηση του μυστηρίου και τα καθιστούν στοιχεία-κλειδιά για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Φυσικά, τα διάφορα εφέ (οπτικά και ηχητικά) θα βρίσκονται και αυτά σε υψηλά επίπεδα ενώ θα περιλαμβάνονται και λεπτομερείς χάρτες.

Το καλό το άφησα για το τέλος. Μιλάω δηλαδή για το σχεδιασμό της ηρωίδας μας, η οποία θα επανασχεδιαστεί και θα δείχνει περισσότερο αληθινή από ποτέ! Σύμφωνα μάλιστα με την εταιρία, θα είναι πλέον full-skined, δηλαδή θα διαθέτει την καλύτερη δυνατή προσομοίωση του ανθρώπινου σώματος.

Σίγουρα οι απανταχού φίλοι της Lara Croft θα περιμένουν με ανυπομονησία να δουν την αγαπημένη τους ηρωίδα και πάλι επί της οθόνης. Λίγη υπομονή, παιδιά!

Του Ηλία Καφούρου



GRAND THEFT AUTO 2

Από την DMA Design

"Crime DOES pay!"

Μαζί με το Carmageddon, το Grand Theft Auto προκάλεσε αντιφατικά σχόλια και κριτικές όσον αφορά στην ηθική διάσταση της υπόθεσης και του gameplay του (ε, δεν είναι και το πιο απλό πράγμα να κλέβετε αυτοκίνητα, να απάγετε ή να δολοφονείτε ανθρώπους). Πολλά έχουν γραφτεί και ειπωθεί από σχετικούς και άσχετους. Φανταστείτε τι έχει να ακουστεί ακόμη με τις επικείμενες κυκλοφορίες των Carmageddon III και Grand Theft Auto 2.



Η βασική διαφορά με τον προκάτοχο του Grand Theft Auto 2 είναι το πλαίσιο όπου εκτυλίσσεται η δράση. Στη σύγχρονη μητρόπολη, που σας τοποθετεί το sequel του περίεργου αυτού παιχνιδιού, ο νόμος και η τάξη είναι από καιρό λησμονημένες υποθέσεις. Η πόλη βρίσκεται υπό τον έλεγχο συμμοριών του οργανωμένου εγκλήματος, η αστυνομία δεν μπορεί να αντεπεξέλθει σε αυτήν την αστική ζούγκλα, οι μεγάλες επιχειρήσεις ελέγχουν τα πάντα και η διαχωριστική γραμμή μεταξύ του εγκλήματος και της νομιμότητας στις οικονομικές υποθέσεις δεν μπορεί να διακριθεί (κάτι σαν την εποχή που ζούμε!). Το όνειρο του ήρωά μας Claude Speed (πώς αλλιώς θα μπορούσε να τον λένε!) είναι να γίνει βασιλιάς της πόλης, και αυτό μπορεί να το πετύχει με δύο τρόπους: είτε βρίσκοντας μια συμμορία για να τον προσλάβει είτε σπέρνοντας... μαύρα φίδια μεταξύ των έξι συμμοριών και αφήνοντάς τες να αλληλοσπαραχθούν ("διαίρει και βασίλευε"). Για να κερδίσει ο ήρωάς μας δύναμη, σεβασμό και "τούβλα" με δολάρια πρέπει να εκμεταλλευτεί με εξυπνάδα και αποφασιστικότητα τις διχόνοιες, προδίδοντας και χτυπώντας πισώπλατα όλους τους "κακούς". Κάπως έτσι θα μπορέσει να γίνει ο Ντον Κορλεόνε του παιχνιδιού.

Και στο sequel του Grand Theft Auto οι περιορισμοί στη δράση και τις αποφάσεις του παίκτη είναι οι ελάχιστοι δυνατοί. Το παιχνίδι δεν εκτυλίσσεται γραμμικά και ο χρήστης έχει την ευκαιρία να ακολουθήσει τη δική του προσωπική διαδρομή στην προσπάθειά του να "βουτηχτεί όλο και πιο πολύ στο βούρκο της παρανομίας" (εντάξει, το ξέρω, πρέπει να γράψω σενάριο για τη "Λάμψη").

Επίσης, η απεικόνιση της πόλης και της δράσης από πάνω υιοθετήθηκε ξανά, κυρίως για πρακτικούς λόγους, καθώς αισθητικά μάλλον θα ξενίσει





όσους έχουν συνηθίσει τα 3D γραφικά των περισσότερων τίτλων της εποχής. Αυτή η απεικόνιση, όμως, σας επιτρέπει να έχετε πλήρη έλεγχο της κατάστασης και να μπορείτε να καταστρώσετε πλάνο απόδρασης (όταν σας κυνηγά ολόκληρη η αστυνομική δύναμη της πόλης) σε μερικά δευτερόλεπτα, βλέποντας συνεχώς πού βρίσκονται οι διώκτες σας και από πού μπορείτε να το... σκάσετε.

Μεγάλη βελτίωση από την πρώτη έκδοση έχει υποστεί η τεχνητή νοημοσύνη όλων των χαρακτήρων του παιχνιδιού. Ειδικά τα "όργανα της τάξης" αποτελούν πιο δύσκολα εμπόδια, καθώς όχι μόνο επιστρατεύονται οι Ειδικές Δυνάμεις (SWAT) και οι Ομοσπονδιακοί (FBI), αλλά όλοι αυτοί είναι αρκετά πιο έξυπνοι (ακόμη και από την πραγματικότητα!). Εξάλλου, κάθε άνθρωπος που ενδέχεται να βρεθεί στο δρόμο σας, διαθέτει ξεχωριστή προσωπικότητα, καθώς μπορεί να είναι αθώος περαστικός ή μυστικός μπάτσος ή απλός κλέφτης και ταυτοχρόνως μπορεί να κάνει εντελώς διαφορετικά πράγματα, όπως να σταματά ένα ταξί, να πυροβολεί ανθρώπους ή να κλέβει ένα αυτοκίνητο.

Στον αισθητικό τομέα, τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος είναι σημαντικά βελτιωμένα σε σχέση με τον προκάτοχο του Grand Theft Auto 2. Ο σχεδιασμός των πόλεων και των αυτοκινήτων είναι πιο λεπτομερής και πλήρης, χωρίς να παρουσιάζονται οι ατέλειες του προηγούμενου τίτλου. Επίσης, οι ήχοι της πόλης και των αυτοκινήτων έχουν βελτιωθεί, αγγίζοντας υψηλά επίπεδα ρεαλισμού. Η μουσική, που ήταν ένα πολύ καλό στοιχείο της προηγούμενης έκδοσης με τους διαφορετικούς ραδιοφωνικούς σταθμούς των αυτοκινήτων, έχει προσεχθεί πολύ και στο sequel.

Τελικά, εκείνο που απομένει προς διερεύνηση είναι η ανταπόκριση του κοινού στη δεύτερη αυτή συνέχεια ενός αντιφατικού παιχνιδιού. Μέχρι στιγμής, όσα έχουμε πληροφορηθεί μας κίνησαν ήδη το ενδιαφέρον και πραγματικά θα περιμένουμε με ανυπομονησία την έκδοση του παιχνιδιού. Χρειάζεται πάνω απ' όλα σαφή αίσθηση του χιούμορ και της σάτιρας που ένα τέτοιο παιχνίδι περιέχει, για να μην ακούσουμε πάλι τα ίδια και τα ίδια φαιδρά. Το πιο πιθανό, βέβαια, είναι να δούμε "τηλεοπτικά δικαστήρια" και για αυτό το παιχνίδι, αν και μάλλον τα δικαστήρια αυτά θα έπρεπε να δικάζουν τον κόσμο αυτό και όχι τα βιντεοπαιχνίδια του.

Του Γιάννη Βογιατζή



MDK 2

Από την BioWare

Καταιγιστική δράση και άφθονο χιούμορ

Το πρώτο MDK ήταν μία από τις ευχάριστες εκπλήξεις του 1997, καθώς επρόκειτο για ένα πολύ καλό και πρωτότυπο παιχνίδι δράσης, το οποίο προσπαθούσε (και το κατάφερνε ως ένα σημείο) να ξεφύγει από τα καθιερωμένα. Αντί για τους κλασικούς και ατελείωτους διαδρόμους των 3D shooters πρώτου προσώπου, το MDK εισήγαγε ανοικτές περιοχές για εξερεύνηση, καθώς και μια πολύ καλή τεχνική για να πετυχαίνετε τους εχθρούς από μακρινές αποστάσεις. Η συνέχεια του παιχνιδιού, ονόματι MDK 2 (οποία πρωτοτυπία!), φιλοδοξεί όχι μόνο να φτάσει στα ίδια καλά επίπεδα του προκατόχου της, αλλά και να τα ξεπεράσει.

Αυτή τη φορά, η ανάπτυξη του παιχνιδιού δεν γίνεται από την παραγωγό του πρώτου MDK, δηλαδή τη Shiny, αλλά από την BioWare, η οποία έκανε φέτος μεγάλη επιτυχία με το Baldur's Gate. Η αλλαγή αυτή ίσως να βάλει σε σκέψεις τους φίλους του MDK, αλλά, όπως εξηγεί ο πρόεδρος της BioWare και εκ των παραγωγών του MDK 2, η μετάβαση από τη μια εταιρία στην άλλη έγινε πολύ ομαλά: "Η Interplay, η οποία διαθέτει στην κατοχή της ένα μεγάλο ποσοστό της Shiny, ήθελε να δημιουργηθεί το MDK 2, αλλά εκείνη τη στιγμή η Shiny δεν ενδιαφερόταν για κάτι τέτοιο και ταυτόχρονα δεν είχε πρόβλημα με το να κάνουμε εμείς την παραγωγή. Ετσι, η Interplay, με την οποία συνεργαστήκαμε στο Baldur's Gate, μας πρότεινε το MDK 2 και εμείς δεχτήκαμε."

Πρώτο και βασικό από τα νέα στοιχεία που το MDK 2 θα περιέχει είναι η επιλογή μεταξύ τριών χαρακτήρων για τον παίκτη, καθιστώντας έτσι πιο πολυδιάστατο το gameplay. Πέρα, λοιπόν, από τον γνωστό (σε όσους είχαν παίξει την προηγούμενη έκδοση) Kurt Hectic, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τον Max (το σκύλο-ρομπότ) ή τον μυστηριώδη Doctor Fluke Hawkins. Κάθε χαρακτήρας απαιτεί ολότελα διαφορετικό τρόπο παιχνιδιού, καθώς οι δυνατότητές του είναι εντελώς διαφορετικές: το παιχνίδι με τον Max είναι κλασικό "run-and-gun", ενώ με το "Γιατρό" καλύτερα είναι να επιλέγετε τη μάχη εκ του μακρόθεν. Ο "πολύς" κύριος Kurt Hectic μάλλον συνδυάζει και τους δύο τρόπους παιξίματος.

Επιπροσθέτως, η BioWare έχει δώσει μεγάλη προσοχή στο βάθος του gameplay, καθώς ο στόχος της είναι η δημιουργία ενός παιχνιδιού που δεν αποτελείται μόνο από μια αλληλουχία αποστολών, τις οποίες πρέπει να φέρετε εις πέρας, αλλά ταυτοχρόνως διαθέτει και ένα σύνθετο σενάριο που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη. Ετσι, η άσκοπη περιπλάνηση για την απλή... εξολόθρευση των "κακών" δεν θα είναι το βασικό χαρακτηριστικό του MDK 2. Εξάλλου, η εταιρία ρίχνει πολύ βάρος και στην Artificial Intelligence των "κακών", αφού ένα από τα σημαντικότερα ατού του πρώτου MDK είχε θεωρηθεί η αυξημένη τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών. Η ανάπτυξη της AI των πλασμάτων που θα συναντήσετε στο MDK 2 έχει γίνει σε δύο επίπεδα: στο πρώτο, ο προγραμματισμός αφορά στις πολεμικές δυνατότητες των εχθρών κατά τη διάρκεια της μάχης και στο δεύτερο η νοημοσύνη καθορίζει τη συμπεριφορά των πλασμάτων αυτών αν βρεθούν σε δύσκολη θέση. Στο πρώτο επίπεδο, οι εχθροί μπορούν να ελιχθούν, να πηδήξουν και να στραφούν προς όλες τις κατευθύνσεις, ούτως ώστε να αποφύγουν τα πυρά σας και να σας απειλήσουν καλύτερα, ενώ στο δεύτερο επίπεδο έχουν προγραμματιστεί από πριν κάποιες βασικές επιλογές που ο "εχθρός" μπορεί να χρησιμοποιήσει σε δυσχερή περίπτωση.

Οσον αφορά στο καλλιτεχνικό μέρος του παιχνιδιού, η μηχανή που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία του ονομάζεται BioWare Omen Engine και είναι εντελώς καινούρια. Τα γραφικά του MDK 2 υποστηρίζουν αναλύσεις 640x480 μέχρι 1.600x1.200 τόσο σε 16-bit όσο και σε 32-bit βάθος χρώματος, με εξαιρετικές επιδόσεις στη διαχείριση του φωτός και στη δημιουργία πολυγωνικών σχημάτων. Από την άλλη πλευρά, ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, με την πλήρη υποστήριξη 3D sound, ο οποίος θα εκτινάξει στα ύψη τις ρεαλιστικές επιδόσεις του MDK 2.

Σε αντίθεση, μάλιστα, με αντίστοιχους τίτλους που κυκλοφορούν τον





τελευταίο καιρό, το MDK 2 δεν περιλαμβάνει multiplayer επιλογή. Η κίνηση αυτή βασίζεται σε δύο παράγοντες: στις movie-sequences που θα υπάρχουν διάσπαρτες στο παιχνίδι και στην κίνηση της κάμερας (στοιχεία που δεν μπορούν να συμπεριληφθούν σε multiplayer mode), καθώς και στο βάρος που δίνεται στον adventure-ίστικο χαρακτήρα του παιχνιδιού, ο οποίος απαιτεί την ύπαρξη ενός μόνο παίκτη. Τέλος, όπως και στο πρώτο MDK, το χιούμορ αποτελεί βασικότατο και αναπόσπαστο κομμάτι του gameplay, κάτι που λίγα παιχνίδια έχουν κατορθώσει να κάνουν.

Του Γιάννη Βογιατζή



LULA 2 WET ATTACK: THE EMPIRE CUMS BACK

Από τη CDV Software

"Σέξι, θεία Λούλα, τις νύχτες δεν μπορώ να κοιμηθώ..."

Bρισκόμαστε κάπου στο μέλλον, σε μια πόλη που ονομάζεται Mega City (πληροφορίες που αναφέρουν σχέση της πόλης με το γνωστό τηλεοπτικό κανάλι κρίνονται απολύτως ανακριβείς). Ηρωας της υπόθεσης είναι ο Bug, ένας από τους 267.593 ταξιτζήδες που εργάζονται στην πόλη. Ηθελε να γίνει μουσικός, όμως η μοίρα τού επιφύλασσε να έχει αρκετά πιο ασήμαντη τύχη (ή όχι;). Η καθημερινή του ζωή ήταν βαρετή. Συνεχές zapping στα 649 κανάλια, όμως τίποτα το ενδιαφέρον: δολοφονίες και θάνατοι στο κέντρο της πόλης, ασήμαντες πυρηνικές καταστροφές στις βιομηχανικές περιοχές, εγκλήματα από ελαττωματικά οικιακά ανδροειδή και συνεχείς επαναλήψεις αρχαίων ταινιών πορνό. Και εκεί που όλα έμοιαζαν ότι θα κυλούσαν όπως όλες τις άλλες βαρετές ημέρες, μια κούρσα έρχεται να του αλλάξει τη ζωή. Μια κούρσα που κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί. Μια αιθέρια μελαχρινή (μάλλον κυανή) ύπαρξη μπαίνει στο ταξί του και του ζητάει να οδηγήσει απλώς, κάνοντας βόλτες. Υστερα από λίγο εμφανίζονται επιθέμενα δύο παράξενα ιπτάμενα οχήματα. Οι μοναδικές του ικανότητες τον βοηθούν να ξεφύγει... Ομως πού πήγε η πανέμορφη κοπέλα στο πίσω κάθισμα; Ενα παράξενο αυγό έχει πάρει τη θέση της. Ενα αυγό που είναι ουσιαστικά προβολέας ενός λάγνου ολογράμματος που του απευθύνει έναν απελπισμένο χαιρετισμό: "Είμαι η Lula, πρεσβευτής του πλανήτη Pleasure 6, του βασιλείου του αισθησιασμού και του πόθου. Αναζητώ συμμάχους για να σώσω τον πλανήτη μου από τον κίνδυνο του Pimperator (!!!)." Εεε, ο τύπος έμεινε στον τόπο...



Αυτή ήταν μια αρκετά εκτενής περιγραφή του μοναδικού εισαγωγικού βίντεο που μας διέθεσε η αντιπρόσωπος εταιρία του παιχνιδιού στην Ελλάδα, η Beacon Multimedia. Ενα αρκετά έξυπνο βίντεο που ταιριάζει απόλυτα με την περίσταση - η πόλη, το περιβάλλον και ο ήρωας παρουσιάζουν αρκετές ομοιότητες με το αγαπημένο Fifth Element. Ειλικρινά δεν θα μπορούσα να φανταστώ καλύτερη προώθηση αυτού του ξεχωριστού adventure της γερμανόφωνη εταιρίας. Αμέσως ακολούθησε τηλεφώνημα στην Beacon και η κρίσιμη ερώτηση: Πότε βγαίνει; Σε περίπου έναν μήνα (οι γραμμές αυτές γράφτηκαν στις 23 Αυγούστου).

Αφού συνήλθε, που λέτε, ο γράφων από το βίντεο, έριξε και μια ματιά στο υπόλοιπο περιεχόμενο του CD. Υπέροχες φωτογραφίες-screenshots από το παιχνίδι, δείγματα από την αρκετά ποιοτική μουσική και τους ήχους του τίτλου, wallpapers και ένα αρκετά γλαφυρό screensaver - δυστυχώς δεν πρόλαβαν να μπουν στο CD του "PC Master". Θα πρέπει να περιμένετε μέχρι το επόμενο τεύχος. Δυστυχώς, δεν υπάρχουν λοιπές πληροφορίες αναφορικά στο gameplay, το interface ή ακόμη και την πλοκή του σεναρίου, όμως ποιος νοιάζεται, αλήθεια; Παίρνετε το ρόλο ενός τύπου που αναζητά ένα διαστημόπλοιο για να ταξιδέψει μέχρι τον πλανήτη του αισθησιασμού για να σώσει τη φυσική λίμπιντο των αιθέριων "σιλικονάτων" υπάρξεών του από τη μηχανή του σατανικού Pimperator. (Εδώ ταιριάζει το "η συνέχεια στις οθόνες σας...") Αυτό φαίνεται να αρκεί προς το παρόν.



Οσο για τις απαιτήσεις; Εκτός από αυτοσυγκράτηση των φυσικών ορμών σας, ένα καλό μηχάνημα της εποχής κρίνεται μάλλον ικανοποιητικό. Οπως όλα δείχνουν, πάντως, η νέα τεχνολογία με την οποία δημιουργήθηκε το Empire Cums Back (η μετάφραση απουσιάζει για λόγους...λογοκρισίας) δεν θα προκαλέσει το πρόβλημα του πρώτου Lula, όπου οι ατυχείς κάτοχοι συγκεκριμένης έκδοσης του Internet Explorer δεν μπορούσαν να απολαύσουν τα cartoon-ίστικα βίντεό του. Ιδωμεν (όπως πάντα)...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

PC

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ALONE IN THE DARK 4

Δεν ξέρω από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω, μια και είναι προφανές ότι οι δύο σελίδες που συνήθως έχω στη διάθεσή μου δεν επαρκούν με τίποτα. Ετσι ειδικά για αυτόν το μήνα η στήλη θα είναι τετρασέλιδη.

Μια μεγάλη έκπληξη περιμένει τους φίλους των RPGs τον επόμενο μήνα. Προς το παρόν δεν μπορώ να σας πω περισσότερα, υπομονή λοιπόν μέχρι το τεύχος Οκτωβρίου.

Οταν θα διαβάζετε το τεύχος του Σεπτεμβρίου, θα έχει κυκλοφορήσει το SYSTEM SHOCK 2. Η ημέρα που έχει ανακοινωθεί είναι -προς το παρόν- η 12η Αυγούστου. Βρήκα ένα αρχείο σε Real Play extension, το οποίο περιέχει τη φωνή του/της Shodan. Δυστυχώς, η φωνή του πιο αγαπημένου μου ήρωα στους υπολογιστές είναι γυναικεία. Τι να κάνω, πρέπει να το παραδεχτώ: τελικά ο Shodan είναι μάλλον γυναίκα - αν και εξακολουθώ να διατηρώ μερικές αμφιβολίες.

Το πιο πιθανό είναι να έχει κυκλοφορήσει επίσης το GABRIEL'S KNIGHT 3, μια και έχει ανακοινωθεί ως επίσημη κυκλοφορία το τέλος Αυγούστου. Η φωτογραφία του εξωφύλλου, που δόθηκε στη δημοσιότητα, έχει προκαλέσει πάρα πολλά σχόλια, μια και αναπαριστά έναν αμφιλεγόμενων προθέσεων άγγελο.



Η DreamCatcher Interactive ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει αρκετά νέα adventures από το φθινόπωρο και μετά. Ανάμεσα σε αυτά είναι και τα CRYSTAL KEY, ένα sci-fi adventure, και το LOTUS SPRING, ένα αισθηματικό adventure, και άλλα των οποίων περιμένει την υπογραφή των τελικών συμφωνιών για να τα ανακοινώσει.

Ανεπίσημες πληροφορίες μέσα από την Access αναφέρουν ότι το TEX MURPHY: POLARITY θα κυκλοφορήσει τελικά και θα είναι το έκτο της σειράς, προς μεγάλη μας χαρά βέβαια. Σύμφωνα με την ίδια πηγή, προς το παρόν δουλεύονται το σενάριο και οι διάλογοι. Η Access έχει ρίξει σχεδόν όλο το βάρος της στις Links σειρές και στη δημιουργία της νέας της 3D engine ειδικά για action gaming. Με αυτή την engine θα κυκλοφορήσουν το πρώτο τους παιχνίδι στο είδος, το The Black Pearl, που θα είναι βασισμένο στο ομώνυμο κόμικ του Mark Hamill.

Οι ίδιες πληροφορίες αναφέρουν επίσης ότι το δεύτερο τέταρτο του 2001 έχει αποφασιστεί ως η ημερομηνία κυκλοφορίας του νέου Tex Murphy. Ωστόσο μάλλον θα μετακινηθεί για τα Χριστούγεννα του ίδιου έτους, μια και ένα τέτοιο adventure θέλει τουλάχιστον δύο χρόνια για να φτιαχτεί. Σύμφωνα με την ίδια πηγή, όπως εξάλλου έχω γράψει και εγώ από τη στήλη, τα Polarity και Trance είναι δύο πιθανά ονόματα για το adventure.

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχετε δει φωτογραφίες από το αναμενόμενο ALONE IN THE DARK 4, αλλά το παιχνίδι δεν φαίνεται να παίζεται με τίποτα. Τα γραφικά του είναι κυριολεκτικά από άλλο πλανήτη και γι' αυτό έχει ξετρελάνει τους Αμερικανούς, που το κατέταξαν ήδη στους 20 καλύτερους τίτλους της χρονιάς που έρχεται.

Μία νέα ομάδα δημιουργίας adventure games εμφανίστηκε στο προσκήνιο. Ονομάζεται Mediocre Entertainment και προς το παρόν δουλεύει για λογαριασμό της Mixnmoj. Η πρώτη δημιουργία της θα είναι το THE DAY AFTER THE NIGHT BEFORE.

Σημαντικές ανακατατάξεις σημειώθηκαν στη LucasArts. O project leader Mark Haigh-Hutchinson έφυγε από την εταιρία έπειτα από οκτώ χρόνια και πήγε στην Electronic Arts. Επίσης ο director of development Steve Dauterman έχει υποβάλει την παραίτησή του στα ηγετικά κλιμάκια της εταιρίας και περιμένει την απάντησή τους.

ALONE IN THE DARK 4



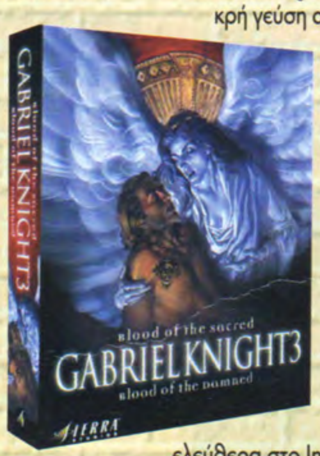


Αλλαγές όμως έχουμε και στη Westwood Studios. O Erik Yeo, lead designer του Tiberian Sun και της κορυφαίας σειράς Command and Conquer, και ο παραγωγός Lewis Peterson ανακοίνωσαν ότι αποχωρούν από την εταιρία για να φτιάξουν μία δική τους με την επωνυμία 7 Studios.

Αποχωρήσεων συνέχεια και από τη Sierra. Η Monika Moulin αποχώρησε οριστικά από την εταιρία, παρά τις πιέσεις που δέχτηκε για να μετακινηθεί σε άλλο μέρος. Η Monika ήταν public relations manager στο τμήμα της Yosemite Entertainment και εκλέχτηκε πέρυσι ως η public relations representative of the year. Το μέλλον της παραμένει άγνωστο.

Ανεπίσημες πηγές αναφέρουν ότι τελικά το SIMON THE SORCERER 3D θα κυκλοφορήσει στην Αμερική από τη Southpeak Interactive! Να το δω και να μην το πιστέψω.

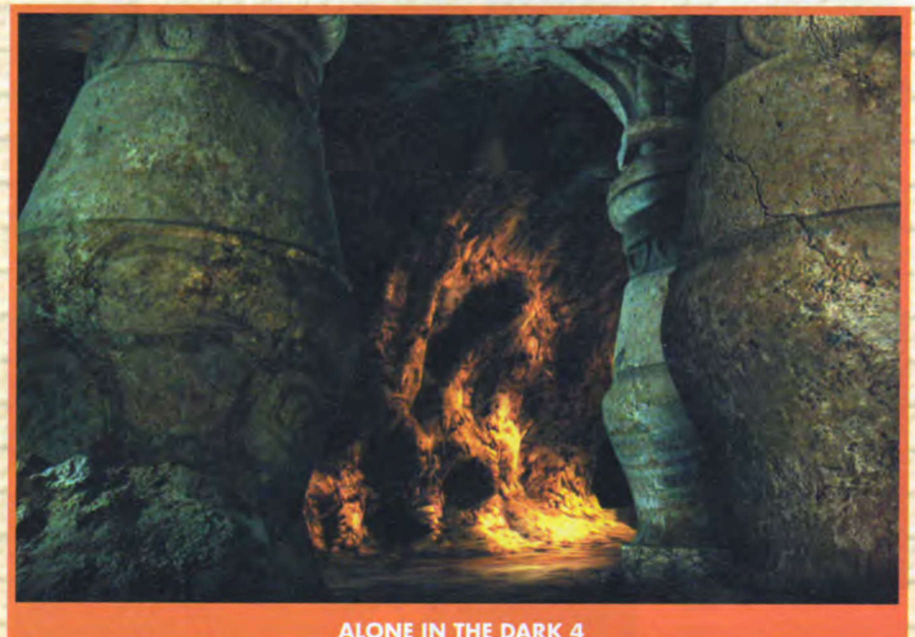
Η Electronic Arts και η Wizards of the Coast ανακοίνωσαν συμφωνία για τη δημιουργία ενός νέου Internet based παιχνιδιού. Ο τίτλος βρίσκεται ακόμη στα πρώτα του στάδια, αλλά οι πληροφορίες λένε ότι τελικά θα είναι παιχνίδι στρατηγικής βασισμένο στο Magic: The Gathering. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι ο δημιουργός του Magic: The Gathering Richard Garfield θα είναι από τα ηγετικά πρόσωπα του project αυτού.



Προσωπικά θεωρώ ως είδηση του καλοκαιριού το ότι η περίφημη SSI, η εταιρία που σήκωσε σχεδόν μόνη της το βάρος των RPGs στα δύσκολα οκτώ χρόνια της φωτιάς (1987-1995), υπέγραψε ένα νέο συμβόλαιο με τη Wizards of the Coast, η οποία έχει αγοράσει την TSR, και θα κυκλοφορήσουν παιχνίδια βασισμένα στους κόσμους των Forgotten Realms. Σημειώστε ότι η εταιρία διατηρεί ακόμη δικαιώματα για τους κόσμους των Forgotten Realms, DragonLance, Ravenloft, Spelljammer, Al Qadim, και φυσικά του Dark Sun (λέτε να δούμε επιτέλους το Dark Sun 3;).

Η συμφωνία θα έχει διάρκεια 5-6 χρόνων και μεταξύ άλλων προβλέπει ότι το πρώτο παιχνίδι της SSI θα είναι το POOL OF RADIANCE 2, ίσως με άλλον τίτλο. Περισσότερα όμως νέα για την SSI στο επόμενο τεύχος.

Ενα νέο Web based text adventure έκανε την εμφάνισή του στο Internet. Δημιουργός του ο Robin Johnson που, εκμεταλλευόμενος την τεχνολογία JavaScript, έφτιαξε ένα text-adventure που μπορείς να παίξεις με τον Internet browser σου. Για όλους όσοι θέλουν να πάρουν μία μικρή γεύση από τις παλιές καλές μέρες η διεύθυνσή του είναι http://members.xoom.com/_XOOM/robinjohnson/earth/rearth.htm και ονομάζεται ROBIN'S EARTH.



ALONE IN THE DARK 4

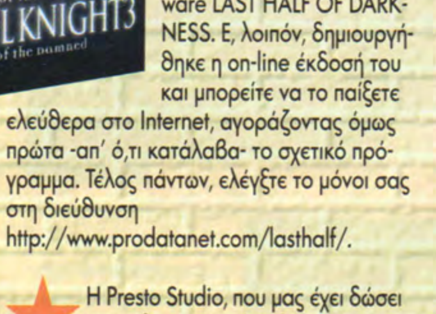
Ακόμη ένα on-line graphic adventure εμφανίστηκε στο Internet. Θυμάστε το shareware LAST HALF OF DARKNESS. Ε, λοιπόν, δημιουργήθηκε η on-line έκδοσή του και μπορείτε να το παίξετε ελεύθερα στο Internet, αγοράζοντας όμως πρώτα -απ' ό,τι κατάλαβα- το σχετικό πρόγραμμα. Τέλος πάντων, ελέγξτε το μόνοι σας στη διεύθυνση http://www.prodatanet.com/lasthalf/.

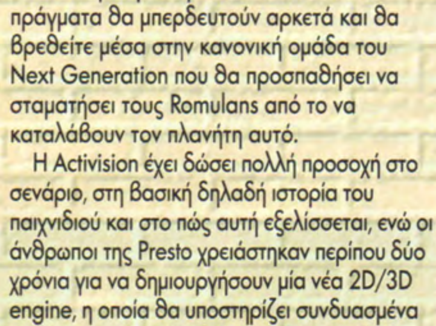
Η Presto Studio, που μας έχει δώσει τα εκπληκτικά από κάθε άποψη JOURNEYMAN PROJECTS 1-3, έδωσε στη δημοσιότητα σημαντικά στοιχεία για το νέο adventure της, το STAR TREK: INSURRECTION. Θα κυκλοφορήσει από την Activision το φθινόπωρο και θα παίζεται και σε Pentium στα 133MHz.

Αξίζει να σταθούμε λίγο παραπάνω στον τίτλο αυτόν, μια και προβλέπεται ότι θα δημιουργήσει μεγάλη αίσθηση. Υποδύεστε τον Ensign Sovok από τον πλανήτη Vulcan, μέλος του περίφημου αστρόπλοιου U.S.S. Enterprise. Η ιστορία διαδραματίζεται 9 μήνες μετά την ταινία. Ξεκινώντας το παιχνίδι είστε ο πιλότος του μικρού σκάφους που μεταφέρει τον Captain Picard σε μία αποστολή στην επιφάνεια του Ba'Ku. Τα πράγματα θα μπερδευτούν αρκετά και θα βρεθείτε μέσα στην κανονική ομάδα του Next Generation που θα προσπαθήσει να σταματήσει τους Romulans από το να καταλάβουν τον πλανήτη αυτό.

Η Activision έχει δώσει πολλή προσοχή στο σενάριο, στη βασική δηλαδή ιστορία του παιχνιδιού και στο πώς αυτή εξελίσσεται, ενώ οι άνθρωποι της Presto χρειάστηκαν περίπου δύο χρόνια για να δημιουργήσουν μία νέα 2D/3D engine, η οποία θα υποστηρίζει συνδυασμένα στοιχεία action και adventure. Το παιχνίδι θα είναι ένα κανονικό adventure, αλλά για να

PLANESCAPE





ADVENTURE UPDATE


PLANESCAPE

προσθέσουν ρεαλισμό θα περιέχει και αρκετές action σκηνές, όπως εξάλλου έχει γίνει σχεδόν σε όλα τα άλλα Star Trek παιχνίδια.

Το DEUS EX των Eidos Interactive/Ion Storm, που αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 1999, έχει ήδη προκαλέσει μεγάλη αίσθηση στον ειδικό Τύπο. Ο Warren Spector της Ion Storm το χαρακτήρισε Spy-RPG. Αυτή τη στιγμή υπόκειται σε μερικές αλλαγές που είναι αποτέλεσμα των σχολίων του CEO της Eidos, αλλά και της επιρροής των X-Files στη σύζυγο του Warren! Το παιχνίδι θα διαδραματίζεται στο κοντινό μέλλον. Θα χειρίζεστε έναν τύπο αλά James Bond, ενώ θα περιέχει συνωμοσίες τύπου X-Files.

Από τις εικόνες που έχουν μέχρι τώρα δημοσιευτεί, αλλά και από άλλες λεπτομέρειες που αφορούν στους μηχανισμούς του παιχνιδιού, φαίνεται πολύ καθαρά πόσο πολύ πρέπει να έχει επηρεάσει το όλο project η μεγάλη ομάδα των προγραμματιστών που έφυγε από το Ultima: Ascension και πήγε στην Ion Storm.

Η εταιρία Ensemble Studios ανακοίνωσε ότι προσέλαβε το βετεράνο της βιομηχανίας παιχνιδιών Joe Ybarra. Ο Joe έχει διατελέσει Νο 5 στην ιεραρχία της Electronic Arts, αντιπρόεδρος και executive producer στην 3DO Company και επικεφαλής των Microprose's Design Studios στο Austin του Texas. Έχει παραγάγει άνω των 30 τίτλους, με πιο γνωστούς τους M.U.L.E, Bard's Tale I και II (αυτό δεν το ήξερα) και Starflight. Στην Ensemble Studios ο Joe θα ασχοληθεί αμέσως με την παραγωγή του Age of Empires II: The Age of Kings, που θα κυκλοφορήσει από τη Microsoft μάλλον τον Οκτώβρη.

Η εταιρία Twilight Software ανακοίνωσε ότι άρχισε την παραγωγή του πρώτου της adventure, το οποίο θα έχει τον τίτλο THE MILLENNIUM ADVENTURE. Ο πρωταγωνιστής θα ονομάζεται Rick Dextar και


RAGE OF MAGES 2



οι χαρακτήρες θα είναι κινηματογραφημένοι από κανονικούς ηθοποιούς. Θα περιέχει πλούσια 3D rendered γραφικά καθώς και space travel. Το The Millennium Adventure έχει προγραμματιστεί για τα Χριστούγεννα του 1999 και γίνεται προσπάθεια να κυκλοφορήσει σε ειδική budget τιμή! Δύσκολο δεν ακούγεται;

Το 20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES της SouthPeak Interactive/Orbital Studios αναμένεται να κυκλοφορήσει τελικά την άνοιξη του 2000, αλλά δεν έχει ακουστεί τίποτα για την απόφαση να κυκλοφορήσει μόνο σε DVD. Θα είναι ο τρίτος τίτλος της εταιρίας που θα χρησιμοποιεί τη Video Reality engine της, η οποία επιτρέπει full motion video.

Το ATLANTIS 2 της Cryo Interactive θα κυκλοφορήσει τελικά τον Νοέμβρη. Το παιχνίδι θα μας μεταφέρει από την Ιρλανδία στην Κίνα του 1403 και περιέχει δράκους, πριγκίπισσες, μάγους κ.λπ.

Το FAUST από την εταιρία Arxel Tribe, που μας έδωσε το Ring: Legend of the Nibelungen, θα κυκλοφορήσει αυτό το φθινόπωρο. Από τον Stephen Carire, Lead Designer του Ring, ανακοινώθηκε επίσης ότι πιθανόν να κυκλοφορήσει το Ring 2. Το παιχνίδι βρίσκεται σε εξέλιξη με προσωρινό τίτλο Ring 2: The Twilight of The Gods. Η συνέχιση της δημιουργίας του Ring 2 θα εξαρτηθεί από το πώς θα πουλήσει το παιχνίδι στην Αμερική, όπου αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτό το φθινόπωρο.

Από τη Looking Glass Studios δόθηκαν σημαντικά στοιχεία για το THIEF 2 που ετοιμάζει. Ο παίκτης χειρίζεται τον Garrett και ξεκινά από το σημείο που τελειώνει το πρώτο μέρος. Θα ενσωματώνει σημαντικές σεναριακές ανατροπές, θα περιέχει δε μάλλον 3 πράξεις, όπου στην μεν πρώτη ο παίκτης θα προσπαθήσει να βγάλει τα προς το ζειν κλέβοντας, στη δεύτερη θα ενεργεί ως ιδιωτικός ντετέκτιβ, μια και θα προσπαθεί να καταλάβει τι ακριβώς τρέχει με το σερίφη, ενώ στην τρίτη ο Garrett θα αντιμετωπίσει ευθέως τους κακούς του παιχνιδιού σε μία κατακλυσμιαία αποστολή.

Το παιχνίδι θα περιέχει 16 αποστολές - επίπεδα, τα οποία θα είναι όμως λίγο μικρότερα από αυτά του πρώτου για λόγους που έχουν να κάνουν με το πιο γρήγορο φόρτωμα των επιπέδων αυτών. Μία πολύ σημαντική αλλαγή είναι ότι θα υποστηρίζει την ανάπτυξη του χαρακτήρα βάσει του experience point system.

Το παιχνίδι θα βασίζεται ξανά στην Dark Engine, μια και θεωρείται ότι περιέχει την καλύτερη αλληλεπίδραση χαρακτήρων και το καλύτερο AI. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2000.

Οι Αμερικανοί μού φαίνεται ότι έχουν τρελαθεί τελείως. Το γνωστό site GameSpot διεξήγαγε ένα poll,

ρωτώντας τους επισκέπτες του σε ποια άλλη κατηγορία παιχνιδιών θα ήθελαν να κυκλοφορήσει ένας τίτλος βασισμένος στους κανόνες των AD&D. Καταρχήν, δεν μπορώ να φανταστώ άλλη κατηγορία από τα RPGs, αλλά ξέρετε τι έβγαλε το ερωτηματολόγιο; Πρώτη κατηγορία με 28% ήρθαν τα adventures. Σκέφτεστε AD&D και adventures, γιατί το δικό μου μυαλό έχει κολλήσει τελείως;

Η Interplay υπέγραψε μία ειδική συμφωνία με τη Monolith Productions, για να κυκλοφορήσει τα 3 καινούρια RPGs που θα δημιουργήσει η τελευταία. Αυτά είναι τα RAGE OF MAGES II: NECROMANCER, SEPTERRA CORE και ODIUM.

Το Rage of Mages 2 είναι φυσικά η συνέχεια του γνωστού ρωσικού fantasy RPG. Το Septerra Core είναι ένα sci-fi RPG που εξελίσσεται στον κόσμο των 7 ηπείρων, οι οποίες αιωρούνται η μία πάνω από την άλλη. Τέλος, το Odium είναι ένα conspiracy RPG, στο οποίο διοικείτε μία ειδική ομάδα με αποστολή να εξερευνήσετε μία εγκαταλελειμμένη ρωσική βάση.

Η Bluebyte Software δουλεύει ένα νέο παιχνίδι, το SHADOWPACT, το οποίο αναμένεται να αλλάξει τα δεδομένα του χώρου (όλοι έτσι λένε, γιατί άραγε;). Συνδυάζει στοιχεία από adventure με real time strategy. Αποκαλούν τη νέα αυτή κατηγορία RTSA, από το Real Time Strategy Adventure. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να δούμε τι θα είναι, τελικά, το Shadowpact.

Πολλοί φίλοι της στήλης με κατηγορείτε τελευταία ότι έχω ξεχάσει τις κυκλοφορίες των RPGs και ασχολούμαι κυρίως με αυτές των adventures. Δεν είναι αλήθεια, απλώς για μία ακόμη φορά φαίνεται ότι το δισέλιδο για τη στήλη αυτή δεν είναι αρκετό. Τέλος πάντων, δημοσιεύω τη λίστα με τα RPGs που περιμένουμε. Για λόγους χώρου αναφέρονται μόνο το όνομα του παιχνιδιού, τα ονόματα των εταιριών που τα παράγουν/κυκλοφορούν και φυσικά το πότε τα περιμένουμε. Έχουμε λοιπόν:

1. Anachronox
Eidos Interactive/ION Storm Χειμώνας 1999

2. Ancient Evil
Silver Lighting Θα κυκλοφορήσει στην Αυστραλία και ίσως στην Ευρώπη.

3. Asheron's Call
Microsoft/Turbine Entertainment Software Χειμώνας 1999

4. Avaris
Bifrost Creations Χειμώνας 1999

5. Dark Stone
Take 2 Games/Delphine Software/G.O.D. Χειμώνας 1999

6. Rise of the Ku'tan (formerly Mordor II and Infinite Worlds)
VB Designs Χειμώνας 1999

7. Destiny
Web.Works Interactive/Gamers Alliance Χειμώνας 1999

8. Deus Ex
Eidos Interactive/Ion Storm Χειμώνας 1999

9. Dragonflight
Grolier Interactive UK Χειμώνας 1999





RAGE OF MAGES 2

10. Drakan: Order of the Flame
Psygnosis/Surreal Software Χειμώνας 1999

11. DungeonCraft
Game Spring Δεν έχει ανακοινωθεί

12. The Elder Scrolls 3: Morrowind
Bethesda Softworks Για το 2001

13. Good & Evil
Cavedog Entertainment Για το 2000

14. Gothic
Piranha Bytes Χειμώνας 1999

15. Gothica
Tinman Studios Χειμώνας 1999

16. Grimoire I, II and III
Central Dynamics Δεν έχει ανακοινωθεί

17. Homeland
Dragonlore Δεν έχει ανακοινωθεί

18. Illusia: Quest for the Eternals
Living Mask Productions Χειμώνας 1999

19. The Lady, the Mage and the Knight
Attic Entertainment Software/Larian Studios Χειμώνας 1999

20. Middle-Earth
Sierra Online Για το 2000-1

21. N'Evaria: Keligem's Legacy (πρώην Mystic Isle: The Darkening)
Big Red/Rock Για το 2000

22. Odium (την Αμερική), Gorky 17 (στην Ευρώπη)
Monolith Productions/Metropolis Χειμώνας 1999

23. Planescape
Interplay Productions Χειμώνας 1999

24. Pool of Radiance 2
SSI/Mindscape Δεν έχει ανακοινωθεί

25. Rage of Mages 2: Necromancer
Monolith Productions, Buka/Nival Entertainment Φθινόπωρο 1999

26. Revenant
Eidos Interactive/Cinematix Χειμώνας 1999

27. Runesword
Crosscut Games Χειμώνας 1999

28. Septerra Core
TopWare Interactive/Valkyrie Studios/Monolith Studios Δεν έχει ανακοινωθεί

29. Shadows of Reality
Nevolution Χειμώνας 1999

30. Sorcery (working title)
Starbreeze Studios Χειμώνας 1999

31. Soulbringer
Gremlin Δεν έχει ανακοινωθεί

32. Stonekeep II
Interplay Δεν έχει ανακοινωθεί

33. Summoner
Volition Χειμώνας 1999

34. Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness
Heuristic Parkainment Χειμώνας 1999

35. Third World
Activision/Redline Games Χειμώνας 1999

36. Traveller
Fenris Wolf Για το 2000

37. Ultima IX: Ascension
Electronic Arts/Origin Systems Χειμώνας 1999

38. The Unknown: Quest for the Golden Dragon
Ross Systems Οκτώβριος 1999

39. Vampire: The Masquerade
Nihilistic Software Χειμώνας 1999

40. Werewolf The Apocalypse: The Heart of Gaia
ASC Games Οκτώβριος 1999

41. Wizardry VIII
Sirtech Software Χειμώνας 1999

PC

STAR WARS EPISODE 1: INSIDER'S GUIDE

Ολα για την ταινία της χρονιάς!

Του Γιώργου Κυριακού

Τα προγράμματα των υπολογιστών που βγαίνουν στην Αμερική έρχονται στη χώρα μας πιο γρήγορα από τις ταινίες. Ετσι, η επίσημη εγκυκλοπαίδεια του πολυαναμενόμενου πρώτου επεισοδίου του Star Wars κατέφτασε στην Ελλάδα προτού καλά καλά προβληθεί η ταινία στη χώρα μας! Το ίδιο συνέβη και με τα σχετικά παιχνίδια Episode 1: The Phantom Menace και Episode 1: Racer. Τέλος πάντων, παρ' όλο που οι περισσότεροι κριτικοί ψιλοέθαψαν την ταινία, εγώ τη βρήκα τέλεια! Μην τη χάσετε.

Insider's Guide, λοιπόν, ονομάζεται η νέα εγκυκλοπαίδεια της LucasArts για τον κόσμο του Star Wars, η οποία αποτελείται από δύο λαχταριστά CDs γεμάτα πληροφορίες. Προκειμένου να καταλάβετε πόσο μεγάλος είναι ο όγκος των δεδομένων στο Episode 1, σας υπενθυμίζω ότι το Behind the Magic, το οποίο κάλυπτε όλη τη γνωστή τριλογία, αποτελούνταν και αυτό από 2 CDs και περιείχε εκατοντάδες πληροφορίες! Για να δούμε...

Ο βασικός χειρισμός για την πλοήγησή σας στον κόσμο των πληροφοριών του Episode 1 είναι ακριβώς ίδιος με αυτόν του Behind the Magic. Απλός και εύχρηστος. Μετά την εισαγωγή, στο βασικό μενού με τις επιλογές βλέπετε όλες τις πληροφορίες χωρισμένες σε κατηγορίες (χαρακτήρες, τεχνολογίες, τοποθεσίες κ.λπ.) και δίπλα τους τον αριθμό του CD όπου βρίσκονται καχωρισμένες, ώστε να ξέρετε πότε πρέπει να αλλάξετε το CD. Διαλέγοντας ένα οποιοδήποτε άρθρο, παίρνετε μια μικρή περίληψη για αυτό που επιλέξατε, είτε είναι χαρακτήρας, είτε τοποθεσία, είτε όχημα, είτε μηχανή. Σε όλα τα άρθρα υπάρχει η επιλογή Explore, η οποία σας μεταφέρει στη σχετική οθόνη, όπου βρίσκονται τα πλήρη στοιχεία για το επιλεγμένο άρθρο. Εκεί θα βρείτε όλα το multimedia υλικό (αν υπάρχει) και επιπλέον πληροφορίες, οι οποίες εμβαθύνουν τη γνώση σας πάνω στο ανάλογο αντικείμενο. Το multimedia υλικό περιλαμβάνει μικρά videos που δείχνουν το αντικείμενο που επιλέξατε σε δράση, ηχητικά εφέ που αντιστοιχούν συνήθως σε τεχνολογικά αντικείμενα όπως όπλα και οχήματα και, τέλος, κάποια animations τα οποία αναπαριστούν το επιλεγμένο αντικείμενο σε 3D καθώς μπορείτε να το δείτε από οποιαδήποτε οπτική γωνία, κουνώντας τον κέρσορα. Σε ορισμένα άρθρα υπάρχει επιπρόσθετο υλικό, όπως αυτό για την Queen Amidala, που λέγεται Fashion Show και παρουσιάζει όλα τα φορέματά της (είναι πράγματι πολλά).



Το βασικό μενού του Insider's Guide.



Η κατηγορία Technology χωρίζεται σε όπλα, εξαρτήματα και Droids.

Στην επιλογή των οχημάτων θα βρείτε 3D μοντέλα και συγκριτικούς πίνακες για όλα τα οχήματα του Episode 1. Στην επιλογή για τις τοποθεσίες ενημερώνεστε για την ιστορία του εκάστοτε πλανήτη, το κλίμα του και τα σημαντικά μέρη του. Με την επιλογή The Phantom Menace Menu μπορείτε να δείτε τα 2 posters της ταινίας και τα 2 trailers. Επιπροσθέτως, υπάρχει η επιλογή Sscene by scene, όπου βλέπετε την ταινία με τη βοήθεια 200 εικόνων σε σειρά! Πάνω στις εικόνες συχνά θα δείτε κάποια ειδικά βέλη τα οποία, αν επιλέξετε, εξηγούν τι είναι ακριβώς αυτό που δείχνουν. Κάτω από τη φωτογραφία υπάρχει το σενάριο με όλους τους διάλογους και τις πράξεις που κάνει ο καθένας στη σκηνή.

Τέλος, μπορείτε να δείτε τους ανθρώπους που κρύβονται πίσω από την ταινία δηλαδή παραγωγούς, κάμεραμαν και ηθοποιούς. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να δείτε λεπτομέρειες από το γύρισμα της ταινίας, τι έγινε κάθε ημέρα και πληροφορίες για το πώς γυρίστηκε κάθε σκηνή. Μην παραλείψετε να διαβάσετε τις πρώτες πληροφορίες για το Episode II που θα βγει το 2002 και λίγα λόγια για το Episode III, η παραγωγή του οποίου θα αρχίσει το 2003. Ηδη έχουν κυκλοφορήσει αρκετά βιβλία και περιοδικά για το Episode 1, γι' αυτό μην παραλείψετε να περάσετε από το Expanded Universe για να μάθετε ποια είναι αυτά.



Ανάλυση ενός Droid Control Ship.



Ο,τι σχετικό με το Episode 1 έχει κυκλοφορήσει.

Και επειδή το σύμπαν του Star Wars ανέκαθεν ήταν περίεργο, περάστε μια βόλτα από το Section Glossary για να λύσετε όλες τις απορίες σας. Μόλις τις λύσετε, είστε έτοιμοι να απαντήσετε στις 400 trivia ερωτήσεις που θα βρείτε σε κάθε άρθρο που θα επισκεφθείτε! Απολαύστε το!



Το λεξικό του Episode 1.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: LucasArts
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98 Direct 6.1, PCI ή AGP κάρτα γραφικών, Pentium 133MHz ή ανώτερος, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 13MB στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: LucasArts

LEXMARK Z51 & OPTRA E310

Δύο εκτυπωτές που δεν πρέπει να αγνοήσετε

Του Δημήτρη Καρέτσου

Η Lexmark αποτελεί μία από τις κορυφαίες εταιρίες στο χώρο των εκτυπωτών, με μακρά παράδοση και αξιόπιστα μοντέλα. Τόσο στο χώρο των inkjet όσο και στους laser εκτυπωτές, τα μοντέλα της εταιρίας προσφέρουν υψηλές επιδόσεις και ικανοποιούν κάθε χρήστη. Καθώς η τεχνολογία προχωρεί, η Lexmark ενσωματώνει ολοένα περισσότερα καινούρια χαρακτηριστικά, διατηρώντας τα μοντέλα της πλήρως ανταγωνιστικά. Πρόσφατα η εταιρία παρουσίασε μια καινούρια σειρά εκτυπωτών, τόσο στην κατηγορία των laser όσο και σε αυτήν των inkjet.

Ο Z51 αποτελεί αυτή τη στιγμή τη "ναυαρχίδα" της Lexmark στους inkjet εκτυπωτές. Πρόκειται για ένα πολύ προσεγμένο μοντέλο, τόσο από αισθητικής όσο και από τεχνολογικής άποψης . Εξωτερικά πρόκειται για ένα μέτριου μεγέθους μοντέλο με πλούσιες καμπύλες. Στο μπροστινό μέρος του διαθέτει 2 πλήκτρα ελέγχου καθώς και 2 LEDs. Ο τροφοδότης χαρτιού του εκτυπωτή βρίσκεται στο επάνω μέρος του και δέχεται 100 φύλλα A4. Στο πίσω μέρος του εκτυπωτή βρίσκεται η είσοδος για τη σύνδεση του εξωτερικού τροφοδοτικού και η παράλληλη θύρα για τη σύνδεση με τον υπολογιστή. Επιπλέον, ο εκτυπωτής διαθέτει μια USB θύρα, που τον καθιστά ιδανική επιλογή για γρήγορες εκτυπώσεις. Χάρη στο USB, το οποίο προσφέρει πολύ μεγαλύτερο bandwidth από την παράλληλη θύρα, ο εκτυπωτής επιτυγχάνει υψηλότατες ταχύτητες, ενώ γίνεται ακόμα ευκολότερη η εγκατάστασή του. Συνδέοντας απλά τον εκτυπωτή με την αντίστοιχη USB θύρα του υπολογιστή, τα Windows αναγνωρίζουν αυτόματα την καινούρια συσκευή, χωρίς να είναι αναγκαία η επανεκκίνηση του συστήματος.



Η απόδοση του Z51 χαρακτηρίζεται κορυφαία. Ο μηχανισμός εκτύπωσης που διαθέτει είναι ικανός να παράγει 10ppm σε μονόχρωμες εκτυπώσεις και 5ppm σε έγχρωμες. Χάρη στην υψηλή ανάλυσή του, που αγγίζει τα 1.200x1.200 dpi τόσο σε έγχρωμη όσο και σε μονόχρωμη εκτύπωση, τα αποτελέσματα είναι κορυφαία. Χρησιμοποιώντας το photo cartridge, ο Z51 τυπώνει με 6 χρώματα, με εκπληκτικά αποτελέσματα, εφάμιλλα αυτών επαγγελματικού εκτυπωτή, ειδικά όταν εκτυπώνουμε στο photo χαρτί της Lexmark. Φυσικά, η ταχύτητα μειώνεται αισθητά, ωστόσο το αποτέλεσμα είναι τόσο φωτορεαλιστικό που δεν μας αφήνει περιθώρια για γκρίνιες. Ο Z51 είναι κορυφαίο μοντέλο, διατίθεται σε αρκετά ελκυστική τιμή για τις δυνατότητές του και πραγματικά αποτελεί άριστη λύση για όσους αναζητούν φωτογραφικές εκτυπώσεις υψηλού επιπέδου.



Το δεύτερο μοντέλο που είχαμε στα χέρια μας είναι ο Optra E310. Πρόκειται για έναν μονόχρωμο laser εκτυπωτή με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Η όμορφη σχεδίαση σε συνδυασμό με το μικρό μέγεθός του κεντρίζουν το ενδιαφέρον. Η εγκατάσταση του drum/toner γίνεται απρόσκοπτα και ο εκτυπωτής είναι έτοιμος να λειτουργήσει.

Στο μπροστινό τμήμα του διαθέτει ένα πλήκτρο γενικής χρήσεως καθώς και 6 LEDs, τα οποία δίνουν διάφορες πληροφορίες στο χρήστη. Ο τροφοδότης χαρτιού που βρίσκεται στο επάνω και πίσω μέρος του εκτυπωτή δέχεται μέχρι 150 φύλλα A4, ενώ μπορεί να δεχτεί πληθώρα διαφορετικών χαρτιών όπως διαφάνειες, φακέλους, ετικέτες. Η εξαγωγή του χαρτιού μπορεί να γίνει είτε αυτόματα είτε χειροκίνητα, ενώ υπάρχουν δύο διαφορετικές έξοδοι, για να αποφεύγονται εμπλοκές.

Η μηχανή του Optra E310 είναι ικανή για εκτύπωση 8ppm σε ανάλυση 600x600dpi, ενώ υπάρχει δυνατότητα για εκτύπωση σε ανάλυση 1.200x1.200dpi για βελτιστοποίηση των φωτογραφιών. Η ποιότητα κυμαίνεται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα, ακόμα και στις εκτυπώσεις φωτογραφιών. Η εσωτερική μνήμη του εκτυπωτή ανέρχεται στα 2MB επεκτάσιμη στα 66. Πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι ο εκτυπωτής υλοποιεί τη γλώσσα PostScript Level 2, μια δυνατότητα που λίγα μοντέλα διαθέτουν στην κατηγορία του Optra. Επίσης, διαθέτει με τη σειρά του, όπως και ο Z51, USB θύρα, χάρη στην οποία το spooling γίνεται ακόμα πιο γρήγορα, ενώ δεν λείπει και η διαχρονική παράλληλη θύρα. Χάρη στα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά, ο εκτυπωτής συνιστά μια πολύ καλή αγορά.

Τελειώνοντας, πρέπει να αναφέρουμε ότι χάρη στην ύπαρξη της USB θύρας και στους δύο εκτυπωτές, καταφέραμε να τους συνδέσουμε στον ίδιο υπολογιστή και να εκτυπώνουμε ταυτόχρονα, χωρίς να παρατηρείται καμία επιβράδυνση στο σύστημα. Ετσι, λύνεται οριστικά το πρόβλημα όσων θέλουν να έχουν δύο εκτυπωτές στο ίδιο μηχάνημα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Lexmark
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz, Windows 95 (98 για USB)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Infolex, τηλ.: 6722230
ΤΙΜΗ: Optra E310: 150.000 δρχ. + ΦΠΑ
Z51: 98.000 δρχ. + ΦΠΑ

GREEK BASKETBALL YEARBOOK 1999

"Το 53-62 και τα υπόλοιπα..."

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

Σε αντίθεση με το συγγενικό του τίτλο (ασχολείται με την ποδοσφαιρική σαιζόν 1998-99), το Greek Basketball Yearbook 1999 της SPORTline παρουσιάζει μια πιο γενικευμένη και ουδέτερη αναφορά στα μπασκετικά γεγονότα της περιόδου 1998-99. Στην αρχική οθόνη του, μάλιστα, δεν θα μπορούσε να λείψει η φωτογραφία του ύψιστου Μιχάλη Ιορδάνογλου (έτσι θα λεγόταν αν έπαιζε ακόμη, αφού θα είχε πάρει μεταγραφή σε ελληνική ομάδα και θα είχε αποκτήσει ελληνική υπηκοότητα - τι στο καλό, όλοι έχουν ελληνικές ρίζες, αυτός γιατί να μην έχει;), η οποία μάλιστα οδηγεί μέσω link σε ένα αρκετά γλαφυρό αφιέρωμα στην καριέρα του



Και εκεί που λέγαμε (έλεγα) "πάει ο Jordan, τα έχει φάει τα ψωμιά του", έβαλε το νικητήριο καλάθι στον τελευταίο αγώνα των τελικών με τη Utah και μας (με) έστειλε...

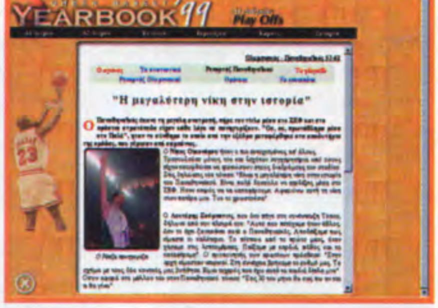
Jordan με τίτλο "Thanks for the memories". Αυτά για τον Air και το φτωχό πια NBA. Ας δούμε όμως το περιεχόμενο σχετικά με τις ελληνικές ομάδες και διοργανώσεις.

Το περιβάλλον του τίτλου είναι όπως ακριβώς και στην αντίστοιχη εφαρμογή για το ποδόσφαιρο: Ενα "γενικό" κείμενο για κάθε διοργάνωση, τα αποτελέσματα κάθε αγωνιστικής με στατιστικά, ρεπορτάζ και δηλώσεις των πρωταγωνιστών, τελικές βαθμολογίες και τα rosters των ελληνικών ομάδων. Για τις ελληνικές διοργανώσεις υπάρχουν όλα τα αποτελέσματα και οι ανάλογες πληροφορίες (δηλώσεις, στατιστικά κ.λπ.), ενώ όσον αφορά στις ευρωπαϊκές διοργανώσεις, πληροφορίες (πλην του τελικού σκορ) υπάρχουν μόνο για τους αγώνες των ελληνικών ομάδων.



Τελικό σκορ 53-62. Ο Οικονόμου, από αρνητικός πρωταγωνιστής της μοναδικής ευκαιρίας για τίτλο με αντίπαλο τον Ολυμπιακό μέσα στο Σ.Ε.Φ., έγινε ο άνθρωπος που σφράγισε τη νίκη επί της ομάδας που υποστηρίζει ο κατά τα άλλα συμπαθής συνάδελφος Ηλίας.

Ο τίτλος μοιάζει και αυτός με Web site περασμένο σε CD, χωρίς μουσική και βίντεο, με την προσθήκη όμως φωτογραφιών που (και εδώ) χαρακτηρίζονται αποκλειστικές. Ισχύουν και εδώ όσα αναφέρονται στο άρθρο για το Greek Football Yearbook 1999, αφού το προϊόν χαρακτηρίζεται από την καλαίσθητη συσκευασία του, την αγγλόφωνη τιτλοφόρησή του



Η μεγαλύτερη νίκη στην ιστορία του Παναθηναϊκού; Από τις μεγαλύτερες είναι σίγουρα.

και το ομοιάζον με Web site υπό κατασκευή περιεχόμενό του - εντύπωση που δίνεται από την εμφάνισή του (και εδώ HTML) και την απουσία μουσικής και συνδέσμων (links) για τους μη ελληνικού ενδιαφέροντος αγώνες. Και εδώ παρέχεται δωρεάν ο Internet Explorer 5.0, ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε υπολογιστή Macintosh. Προτείνεται μόνο για τους όχι ιδιαίτερα απαιτητικούς αγοραστές εφαρμογών.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SPORTline (www.sport.gr)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PC - 486 στα 66MHz (προτείνεται Pentium), 12MB μνήμη για Windows 98 ή 16MB για Windows NT, 40 έως 80MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, MAC - Power PC, MacOS 7.1 ή νεότερος, 8MB RAM με Virtual Memory (προτείνονται 12MB), 30 MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΕΝΑΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ Ε.Π.Ε., Υμηττού 186, 116 36 Αθήνα
ΤΙΜΗ: 7.800 δρχ.

ΟΔΥΣΣΕΙΑ: ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΙΘΑΚΗ

Το γνωστό ομηρικό έπος στο PC σας

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Δεν πιστεύω πως υπάρχει, τουλάχιστον εν Ελλάδι, χρήστης ο οποίος να μη γνωρίζει την "Οδύσσεια", το έπος του Ομήρου, όπου ο "θεϊκός και πολύπαθος" Οδυσσέας χρειάστηκε 20 ολόκληρα χρόνια για να επιστρέψει στην Ιθάκη



Το επίσημο site του τίτλου, όπου μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για την "Οδύσσεια", καθώς και για άλλες παραγωγές της "Πληροφορικής Τεχνογνωσίας".

και την Πηνελόπη. Το συγκεκριμένο έπος ενέπνευσε καλλιτέχνες, ιστορικούς και συγγραφείς, από την εποχή της αρχαιότητας έως και σήμερα. Εξάλλου δεν είναι λίγες οι ταινίες που έκαναν την εμφάνισή τους με θέμα την Ιλιάδα και την Οδύσσεια, κυρίως στη δεκαετία του '60.

Φυσικά, δεν μπορούσε να ξεφύγει η Οδύσσεια από τα δαιμόνια μυαλά της ελληνικής βιομηχανίας πολυμέσων, μια και οι χαρακτήρες του έπους είναι αντιπροσωπευτικοί των αρετών της ελληνικής φυλής. Συνεπώς ήταν θέμα χρόνου να παρουσιαστεί το έπος στους υπολογιστές, κάτι το οποίο έγινε πραγματικότητα από τις Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής το 1997. Τον Ιούλιο του 1999, ένας νέος τίτλος έκανε την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων από την Πληροφορική Τεχνογνωσία (Π.Τ.), ονόματι "Οδύσσεια: Το ταξίδι προς την Ιθάκη". Με αυτόν θα ασχοληθούμε στο παρόν άρθρο.

Η εφαρμογή είναι χωρισμένη σε τρεις ενότητες: στην Εισαγωγή, τις Ραψωδίες και την Περιπέτεια. Επιλέγοντας Εισαγωγή, θα μεταφερθούμε σε μία οθόνη στην οποία υπάρχουν μικρότερες υποενότητες που αναφέρονται γενικότερα στην επιρροή των επών του Ομήρου στην ιστορία και τις τέχνες, καθώς και στην επίδρασή τους στο ελληνικό και το παγκόσμιο πνεύμα. Με σύντομο αλλά περιεκτικό κείμενο περιγρά-



Το να ξεφύγεις από τον Πολύφημο δεν είναι ό,τι ευκολότερο.



Η πορεία του Οδυσσέα από την Τροία στην Ιθάκη.

φονται όλα τα ανωτέρω, δίνοντάς μας έτσι μια πρώτη ιδέα για το τι πρόκειται να ακολουθήσει.

Γυρίζοντας πίσω στο κεντρικό μενού, αμέσως βλέπουμε στο κάτω μέρος της οθόνης τις ραψωδίες κατανεμημένες -φυσικά- με αλφαβητική σειρά. Οι ραψωδίες στη συγκεκριμένη εφαρμογή περιγράφονται συνοπτικά με συνδυασμό κειμένου και φωτογραφιών. Ο συνδυασμός αυτός συνοδεύεται από μουσική υπόκρουση, η οποία ταιριάζει απόλυτα με το ύφος της Οδύσσειας. Σε αυτό το σημείο να τονίσω ότι γενικότερα σε μια εφαρμογή πολυμέσων παίζει σημαντικό ρόλο η παρουσία του κειμένου να είναι περιορισμένη αλλά συνάμα περιεκτική ούτως ώστε ο χρήστης να λαμβάνει την πληροφορία χωρίς να κουράζεται. Η Οδύσσεια της Π.Τ. το έχει κατορθώσει σε όλους τους τομείς της εφαρμογής.

Η τρίτη ενότητα της εφαρμογής αφορά στην Περιπέτεια, η οποία δεν είναι τίποτε άλλο από 13 παιχνίδια, όσοι δηλαδή και οι σημαντικότεροι σταθμοί στο μακροχρόνιο αυτό ταξίδι του Οδυσσέα. Η εν λόγω ενότητα αποτελεί ουσιαστικά την "καρδιά" του τίτλου, μια και επικρατούν τα γραφικά, το animation και φυσικά η διασκέδαση. Το επίπεδο δυσκολίας των παιχνιδιών είναι ιδιαιτέρως υψηλό, κάτι που ανεβάζει κατακόρυφα το ενδιαφέρον του χρήστη, ο οποίος θα πρέπει να ολοκληρώσει το ένα παιχνίδι για να προχωρήσει σε ένα άλλο. Οπως προανέφερα, τα παιχνίδια είναι σχεδιασμένα με βάση τις περιπέτειες του Οδυσσέα κατά το ταξίδι της επιστροφής του. Στο πρώτο παιχνίδι, για παράδειγμα, καλούμαστε να συναρμολογήσουμε εγκαίρως τον Δούρειο Ιππο προτού το φεγγάρι -το οποίο έχει αρχίσει να κινείται από τα αριστερά προς τα δεξιά- παραχωρήσει τη θέση του στον ήλιο. Αν γίνει αυτό και δεν έχουμε κατορθώσει να συναρμολογήσουμε τον Ιππο, τότε οι στρατιώτες δεν θα καταφέρουν να μπουν στην Τροία, μια και οι κάτοικοι της πόλης θα τους αντιληφθούν. Παραθέτω ακόμη ένα παράδειγμα: Θα πρέπει να διαφύγουμε από τη σπηλιά του Κύκλωπα Πολύφημου μαζί με τους ναύτες, χρησιμοποιώντας φυσικά τα πρόβατα της σπηλιάς αλλά προσέχοντας μη μας αρπάξει ο Κύκλωπας, ο οποίος έχει σταθεί ανάμεσα στα δύο κοπάδια των προβάτων και κτυπά τα χέρια του με δύναμη στο έδαφος εναλλάξ.

Παίζοντας με τα παιχνίδια αυτά μπορεί πολύ εύκολα να καταλάβει κάποιος γιατί ο χρήστης και ιδιαίτερα εκείνοι των μικρότερων ηλικιών διασκεδάζουν αλλά -το κυριότερο- μαθαίνουν ίσως με τον καλύτερο τρόπο, συμμετέχοντας δηλαδή οι ίδιοι στις περιπέτειες του Οδυσσέα, τις οποίες μέχρι τώρα διάβαζαν στα βιβλία.

Από άποψη γραφικών, στα παιχνίδια επικρατούν τα cartoon graphics και τα animations, ενώ στα υπόλοιπα μενού βλέπουμε όμορφα σχεδιασμένες μακέτες. Η πλοήγηση στα επιμέρους σημεία της εφαρμογής είναι εξαιρετικά απλή, μια και μπορούμε να μετακινηθούμε ή και να βγούμε από την εφαρμογή από οποιαδήποτε οθόνη της. Από προγραμματιστική άποψη, η Οδύσσεια είναι εξαιρετική ιδίως στον τομέα των παιχνιδιών, όπου βλέπουμε τα αντικείμενα και τους χαρακτήρες που χειρίζεται ο υπολογιστής να αντιδρούν με υψηλή τεχνητή νοημοσύνη, κάτι το ιδιαίτερα εντυπωσιακό.

Οι εντυπώσεις που μας άφησε η Οδύσσεια: Το ταξίδι προς την Ιθάκη (περιλαμβάνει και έκδοση στα αγγλικά) είναι σίγουρα πολύ θετικές. Η ελληνική βιομηχανία πολυμέσων απέδειξε -για ακόμη μία φορά- ότι διαθέτει το ταλέντο αλλά και την τεχνογνωσία να δημιουργήσει αξιόλογους τίτλους, εφάμιλλους ή και καλύτερους από τους αντίστοιχους του εξωτερικού.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Πληροφορική Τεχνογνωσία (www.multiland.gr)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: (IBM Compatible) P-90, 16MB RAM, Win/95/98/NT, CD-ROM 4x, (MAC) 16 MB RAM, System 7.0, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πληροφορική Τεχνογνωσία, Κονίτσης 11Β, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6125880, fax: 6125882
ΤΙΜΗ: 11.900 δρχ.

ED HUNTER

Ενα παιχνίδι action από τους Iron Maiden!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Τελικά, κάθε παιχνίδι που έχει σχέση με τους Iron Maiden πέφτει (όχι τυχαία θα έλεγα) στα χέρια μου. Το Carmageddon 2, του οποίου το sound track είχε κομμάτια του δημοφιλούς συγκροτήματος, άδραξα αμέσως την ευκαιρία να



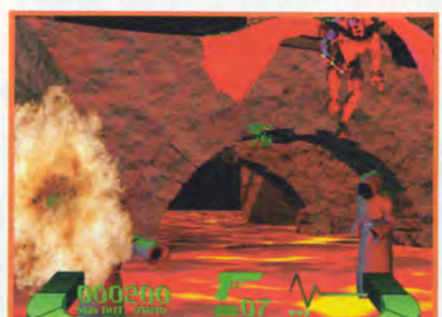
Η εικόνα του Game Over. Θα βαρεθείτε να τη βλέπετε...

το παρουσιάσω εγώ. Ε, τώρα που κυκλοφόρησε και ολόκληρο παιχνίδι από τους Iron Maiden, σιγά μην έχανα την ευκαιρία! Σύρθηκα μέχρι τα πόδια του αρχισυντάκτη, τον χιλιοπαρακάλεσα, του φίλησα το γόνα, του πήρα και δύο μπουγάτσες από αυτές που ξέρω ότι του αρέσουν, οπότε στο τέλος ενέδωσε... Ας δούμε όμως τον τίτλο πιο αναλυτικά.

Gameplay: Το Ed Hunter κατατάσσεται



στην κατηγορία των first person shooters και συγγενεύει πολύ με το Virtual Cop και το House of the Dead. Με τη λιτότατη εισαγωγή του, το παιχνίδι σε βάζει στο νόημα, χωρίς όμως να δίνει πολλές λεπτομέρειες για το τι θα επακολουθήσει. Υποδύεστε έναν ιδιωτικό ντετέκτιβ και προσλαμβάνεστε από κάποιον άγνωστο για να βρείτε τον Eddie και να τον ακολουθήσετε στο ταξίδι του. Η αμοιβή σας βρίσκεται στο τέλος αυτού του ταξιδιού. Φυσικά, αναλαμβάνετε την αποστολή και προχωρείτε στο κυρίως παιχνίδι. Στο εξής οτιδήποτε συναντήσετε στο διάβα σας μπορείτε ελεύθερα









Σας θυμίζει τίποτα αυτή η εικόνα;

να το πυροβολήσετε, αφού δεν θα είναι φιλικά διακείμενο απέναντί σας!

Με μεγάλη μου λύπη αναφέρω πως το Ed Hunter δεν διακρίνεται για το βάθος του gameplay. Ως παίκτης έχετε ένα πιστόλι του οποίου το στόχαστρο μετακινείτε με το mouse (εκτός αν έχετε το ανάλογο πιστόλι που έχουν τα ηλεκτρονικά...). Η οθόνη μετακινείται πάνω σε background (μην περιμένετε πραγματικό 3D) που αντιπροσωπεύει τον περιβάλλοντα χώρο. Οι εχθροί ξεπετάγονται από διάφορα σημεία και μετακινούνται ψευδοτρισδιάστατα στο χώρο, εκτοξεύοντας παράλληλα διάφορα αντικείμενα όπως μαχαίρια, σφαίρες, τσεκούρια, βέλη, μάγια, βόμβες και ό,τι άλλο βάλει ο νους σας! Οπως και στο Virtua Cop, δεν ελέγχετε τη μετακίνηση της κάμερας... Αφού σκοτώσετε αρκετούς εχθρούς, το background αποκτά τρισδιάστατη άποψη και μετακινείται σε ένα άλλο μέρος της πίστας. Μόλις τελειώσει η μετακίνηση, η απεικόνιση γίνεται ξανά δύο διαστάσεων, νέοι εχθροί κ.ο.κ.

Συνολικά υπάρχουν εφτά πίστες (ή για την ακρίβεια 7+1). Η δράση σε καθεμία από αυτές εξελίσσεται σε ξεχωριστό περιβάλλον και προωθεί το μύθο όλο και πιο μακριά (αν και μην περιμένετε σημεία και τέρατα από υπόθεση. Απλώς την τελευταία στιγμή σε κάθε πίστα ο Eddie σας διαφεύγει και πρέπει να πάτε σε άλλη περιοχή να τον αναζητήσετε). Αξιοσημείωτο είναι επίσης το ότι η θεματολογία αλλάζει από πίστα σε πίστα και μάλιστα βρίσκεται σε απόλυτη αντιστοιχία με albums των Iron Maiden. Π.χ. η πρώτη πίστα θα σας φέρει στο μυαλό τα albums "Iron Maiden" και "Killers" (Ruskin Arms, 22 Acacia Avenue...). Θα έχετε την ευκαιρία λοιπόν να ταξιδέψετε στα βάθη της κολάσεως, σε νεκροταφεία με περίεργες κρύπτες, στην αρχαία Αίγυπτο... Το όνειρο κάθε fan γίνεται πραγματικότητα! Τέλος, να μην ξεχάσω να αναφέρω πως σε κάθε πίστα υπάρχουν διαφορετικά όπλα για να αντιμετωπίζετε με αποτελεσματικότητα τους ξεχωριστούς εχθρούς που θα συναντήσετε, ενώ υπάρχουν διάσπαρτα life, health και ammo power-ups.

Γραφικά: Η γραφική επένδυση του Ed Hunter είναι το δεύτερο καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού (κάθε νοήμων άνθρωπος μπορεί εύκολα να καταλάβει ποιο είναι το πρώτο...). Η εταιρία που ανέπτυξε το παιχνίδι, η Synthetic Dimensions (www.syndime.com), μολονότι δεν είναι γνωστή στο ευρύ κοινό έχει αποδείξει πως διαθέτει ταλέντο σε αυτόν τον τομέα. Φαίνεται όμως πως οι σχεδιαστές της αντεπεξέρχονται πολύ καλύτερα στις στατικές εικόνες παρά στις κινούμενες. Το αποτέλεσμα είναι τα background ή static γραφικά να είναι εκπληκτικά όμορφα. Ωστόσο η ποιότητα αυτή δεν διατηρείται στα ίδια επίπεδα όταν υπεισέλθει ο παράγοντας animation. Ετσι, ενώ η σχεδίαση κάθε πίστας θα σας "πωρώσει", θα απογοητευτείτε κάπως από το γεγονός ότι πολλές φορές οι εχθροί δεν δένουν με το υπόλοιπο περιβάλλον. Φαντάζουν ξεκάρφωτοι. Θα σας αρέσει, αντίθετα, η ποικιλία τρόπου θανάτου των εχθρών σας, κατ' αναλογία με το πού χτυπήθηκαν. Τελικά, όμως, από το γραφικό διάκοσμο του παιχνιδιού θα αποκομίσετε θετικές εντυπώσεις.



Ηχος: Ο,τι και να πω εδώ είναι λίγο! Το πακέτο περιλαμβάνει 3 CDs από τα οποία τα δύο πρώτα είναι μουσικά και περιέχουν το top 20 των Iron Maiden, σύμφωνα με την ψηφοφορία που είχε διεξαχθεί τον περασμένο Δεκέμβριο στο επίσημο site. Αρα, ακόμη και να βαρεθείτε το τρίτο CD (Ed Hunter - The Game), θα μπορείτε να ακούτε την αγαπημένη σας μουσική από τα δύο πρώτα. Συγκεκριμένα θα βρείτε τα:

1) Iron Maiden (Live)
2) The Trooper
3) Number of the Beast
4) Wrathchild
5) Futureal
6) Fear of the Dark
7) Be Quick or be Dead
8) 2 Minutes to Midnight
9) Man on the Edge
10) Aces High
11) The Evil That Men Do
12) Wasted Years
13) Powerslave
14) Hallowed by the Name
15) Run to the Hills
16) The Clansman
17) Phantom of the Opera
18) Killers
19) Strangers in a Strange Land
20) Tailgunner

Προσωπικά δεν συμφωνώ με την κατάταξη (τα Aces High και Phantom of the Opera έχουν αδικηθεί) αλλά τέλος πάντων... Το σίγουρο είναι ότι ακούγοντας αυτά τα κομμάτια ο εθισμός φτάνει σε επικίνδυνα επίπεδα! Το μόνο που χρειάζεται ακόμη να αναφέρω είναι ότι μέσω των μενού του παιχνιδιού σάς δίνεται η δυνατότητα να ρυθμίσετε το τραγούδι που θα ακούτε σε κάθε πίστα. Ωστόσο αποτελεί μειονέκτημα το γεγονός ότι, αφού κάνετε την επιλογή σας, ακούτε συνεχώς το ίδιο τραγούδι μέχρι να τελειώσετε την πίστα. Μπορεί στην αρχή να εθίζει, αλλά στο τέλος εκνευρίζει! Αντε, θα το καταπιούμε κι αυτό, προς χάριν της εκπληκτικής μουσικής του συγκροτήματος...

Συμπέρασμα: Το Ed Hunter είναι ένα μέτριο παιχνίδι που μάλλον αποτελεί το συμπλήρωμα αυτού του εκπληκτικού album κι όχι το κυρίαρχο χαρακτηριστικό του. Η εξαιρετική δυσκολία του (απέλπιδα προσπάθεια της Syndime για αύξηση της αντοχής, λόγω του μικρού αριθμού πιστών...) θα σας απωθήσει μετά από μερικές ώρες ενασχόλησης και τελικά θα σας συντροφεύουν μόνο τα μουσικά CDs. Το αν τελικά αξίζει τα λεφτά του εξαρτάται από το βαθμό πώρωσης με τους Iron Maiden του μέλλοντος κατόχου. Πάντως, πιστεύω ότι κάθε hardcore fan αξίζει να αποκτήσει το album και να ασχοληθεί με το Ed Hunter, μια και περιέχει πολλά στοιχεία από όλες τις προηγούμενες δουλειές του συγκροτήματος...



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Synthetic Dimensions (www.syndime.com)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: P120 (P200+ rec.), 16MB RAM (32MB rec.), 4x CD-ROM ικανό να διαβάζει mixed mode/ enhanced CDs (8x rec.), DirectX 6 συμβατή κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 11.900 δρχ.

GREEK FOOTBALL YEARBOOK 1999

Το ελληνικό ποδόσφαιρο σε αποχρώσεις του κόκκινου

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

"Κόκκινο βαθύ. Το χρώμα της ποδοσφαιρικής σαιζόν 1998-99. Ο Ολυμπιακός πρωταθλητής, ο Ολυμπιακός κυπελλούχος, ο Ολυμπιακός σε μια εντυπωσιακή ευρωπαϊκή πορεία."

Αυτή είναι επί λέξει η εισαγωγή στο πίσω μέρος της συσκευασίας του τίτλου της SPORTline, η οποία προϊδεάζει για μια αρκετά υποκειμενική αναφορά στην ποδοσφαιρική σαιζόν του 1999, επικεντρωμένη στον Ολυμπιακό και τις επιτυχίες του. Ευτυχώς όμως κάτι τέτοιο δεν ισχύει (σ.σ.: το "ευτυχώς" αναφέρεται στην αντικειμενικότητα του περιεχομένου και... στην αποσόβηση βλαβερών συνεπειών στο πληκτρολόγιο του διαφορετικών συλλογικών προτιμήσεων γράφοντος), αφού ο τίτλος επιχειρεί να δώσει ελληνικό χρώμα σε όλες τις ευρωπαϊκές διοργανώσεις, ενώ στο ελληνικό Πρωτάθλημα και Κύπελλο ο Ολυμπιακός ήταν απλά πρώτος.



Ο Solskjaer πανηγυρίζει για την ανατροπή του αιώνα. Να πώς ένα μάπα παιχνίδι γίνεται αξέχαστο (σ.σ.: αφιερωμένο εξαιρετικά στους οπαδούς της Liverpool).

Το Greek Football Yearbook 1999 αποτελεί μια συγκεντρωτική κατάσταση όλων των αποτελεσμάτων των πρωταθλημάτων Α' και Β' Εθνικής, του ελληνικού Κυπέλλου και των ευρωπαϊκών Champions League, UEFA και Κυπελλούχων. Οσον αφορά στις ελληνικές διοργανώσεις και την ευρωπαϊκή πορεία των ελληνικών ομάδων, υπάρχουν ειδική αναφορά στους αγώνες με ρεπορτάζ, στατιστικά και δηλώσεις πρωταγωνιστών (κάτι που υπάρχει επίσης για τους τρεις ευρωπαϊκούς τελικούς) και φυσικά καταστάσεις με όλους τους παίκτες κάθε ελληνικής ομάδας της Α' και Β' Εθνικής. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι προσπάθειες εξελληνισμού των ευρωπαϊκών διοργανώσεων. Χαρακτηριστικά αναφέρεται: "η Lazio, αφού απέκλεισε την ομάδα της Νέας Σμύρνης (Πανιώνιος για τους άσχετους), προχώρησε μέχρι την κατάκτηση του Κυπέλλου Κυπελλούχων" - η πρώτη σελίδα της ενότητας για το αναφερθέν κύπελλο τιτλοφορείται "Από τη Ν. Σμύρνη στη Ρώμη". Τα σχόλια δικά σας...

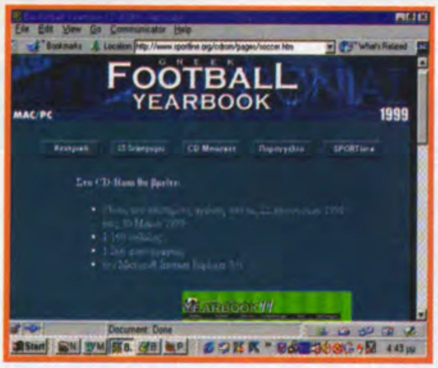


Τι είπατε; Ο Ολυμπιακός πήρε το πρωτάθλημα; Ε, και; Εγώ είμαι ο συντάκτης και εγώ επιλέγω τις φωτογραφίες των άρθρων μου (στη φωτογραφία εικονίζεται ο ταχύτερος άνθρωπος του κόσμου).



Κύπελλο Κυπελλούχων 1999. Από τη Νέα Σμύρνη στη Ρώμη (σ.σ.: κάποιος που δεν έχει την παραμικρή ιδέα, θα νομίζει είτε ότι ο προπέρσινος τελικός έγινε στη Ρώμη ή ότι το προηγούμενο τρόπαιο το είχε πάρει ο Πανιώνιος!!.

Ως γενική εκτίμηση ο τίτλος παρουσιάζει κάποιο αγοραστικό ενδιαφέρον (λειτουργεί και σε Macintosh), όμως αξίζει να αναφερθούν και τα αρνητικά του, σημαντικά ή μη: Πρώτα απ' όλα έχει δημιουργηθεί χρησιμοποιώντας την -ας την πούμε έτσι- γλώσσα HTML και ο τίτλος δίνει την εντύπωση ενός κόμβου στο Διαδίκτυο περασμένου σε CD (τέτοια βλέπει κάθε γνωρίζων HTML και σκέφτεται να αρχίσει και αυτός να κυκλοφορεί "προϊόντα").



Η επίσημη σελίδα του τίτλου στον World Wide Web, όπου μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για αυτόν.

Δεν υπάρχει μουσική ούτε βίντεο με τις σημαντικές στιγμές των αγώνων (ή κάποιων από αυτούς). Μόνο μερικές φωτογραφίες, οι οποίες "αυτοχαρακτηρίζονται" αποκλειστικές. Οι βαθμολογίες και οι αγώνες έχουν συνδεθεί με links, όμως μόνο αυτοί που αφορούν σε συμμετοχή ελληνικών ομάδων, κάτι που φέρνει στο νου Web sites με την υπόδειξη under construction.

Τέλος, ακόμη δεν μπορώ να καταλάβω προς τι η αγγλόφωνη ονομασία για έναν τίτλο που περιέχει μόνο ελληνικά (αποκλείουμε έτσι την πιθανότητα ανοίγματος προς άλλες αγορές λογισμικού) και απευθύνεται μόνο σε Ελληνες χρήστες. Μάλλον κίνηση εντυπωσιασμού είναι, αν κρίνουμε μάλιστα από τη διαφήμιση περί συλλεκτικού τίτλου και από την εξαιρετικά καλαίσθητη συσκευασία του. Τώρα, αν πρέπει να θεωρηθεί θετικό το ότι στο CD περιλαμβάνεται ο Internet Explorer 5.0, αυτό εναπόκειται στη δική σας κρίση...

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SPORTline (www.sport.gr)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PC 486 στα 66MHz, 12MB μνήμη (για Windows 98), 16 MB μνήμη (για Windows NT), 40 έως 80MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο ή MAC Power PC, MacOS 7.1 ή νεότερο, 8MB RAM με Virtual Memory (12MB προτείνονται), 30MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΕΝΑΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ Ε.Π.Ε., Υμηττού 186, 116 36 Αθήνα
ΤΙΜΗ: 7.800 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ IDE

Ο σκληρός δίσκος είναι από τα πιο σημαντικά εξαρτήματα που απαρτίζουν έναν υπολογιστή. Στο παρόν τεύχος παρουσιάζουμε τα προϊόντα του είδους που κυκλοφορούν -ή αναμένεται να κυκλοφορήσουν- στη χώρα μας και αξίζουν μία θέση στον υπολογιστή μας.

Η Maxtor δραστηριοποιείται έντονα τον τελευταίο καιρό στους δίσκους υψηλών επιδόσεων και έχει κατορθώσει να παράγει άκρως ανταγωνιστικά προϊόντα.

Οι σκληροί δίσκοι της Maxtor που περιστρέφονται με ταχύτητα 5.400 στροφών ανά λεπτό διακρίνονται στις σειρές DiamondMax 4320, που διαθέτει χωρητικότητες έως 17,2GB, και DiamondMax 6800, με χωρητικότητες που φτάνουν τα 27,2GB (διατίθεται σε μοντέλα των 6,8, 10,2, 13,6, 20,5 και 27,3GB). Οι προτάσεις της εταιρίας στις χωρητικότητες των 4,3, 6,8 και 8,4GB κοστίζουν 35.000, 43.500 και 48.000 δρχ. αντίστοιχα. Προσοχή χρειάζεται στις ανωτέρω χωρητικότητες καθώς ενδέχεται να προέρχονται από την παλιά σειρά DiamondMax 2880, της οποίας η παραγωγή έχει σταματήσει. Οι εκδόσεις 4,3 και 8,4GB της σειράς DiamondMax 4320 διαθέτουν buffer με χωρητικότητα 256KB, ενώ εκείνες των 13 και 17,2GB προσφέρουν 512KB. Πολύ λογική αγορά αναδεικνύεται το μοντέλο των 10,8GB που κοστίζει 54.000 δρχ.



Η σειρά DiamondMax Plus 5120 από την άλλη προσφέρει σκληρούς δίσκους με ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό και χωρητικότητες από 10,2 έως 20,4GB. Από τη σειρά αυτή εισάγονται στην Ελλάδα τα δύο κορυφαία μοντέλα των 15,3 και 20,4GB με κόστος 95.000 και 125.000 δρχ. αντίστοιχα. Τα προϊόντα της σειράς DiamondMax Plus 5120 διαθέτουν κορυφαίες τιμές συνεχούς μεταφοράς δεδομένων, οπότε προτείνονται ιδιαίτερα για εφαρμογές video editing. Στη χώρα μας κυκλοφορούν αλλά δύο μοντέλα με ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό και χωρητικότητα 7,5 και 10GB. Τα μοντέλα αυτά προέρχονται από τη σειρά DiamondMax Plus 2500 -η πρώτη προσπάθεια της Maxtor στις 7.200 στροφές- που έχει σταματήσει να παράγεται. Ως εκ τούτου δεν διαθέτουν τις τεχνολογίες προστασίας δεδομένων των νέων μοντέλων, ενώ οι επιδόσεις τους είναι μέτριες για τα σημερινά δεδομένα. Από τα δύο, το μοντέλο των 10GB διατίθεται σε μακράν λογικότερο κόστος που εντοπίζεται στις 70.000 δρχ.



Η σειρά DiamondMax Plus 6800 διαθέτει τα ίδια χαρακτηριστικά με τη σειρά DiamondMax 6800, αλλά χρησιμοποιεί ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό. Και οι δύο σειρές διαθέτουν επανασχεδιασμένα κυκλώματα για κορυφαίες ταχύτητες, ενώ συνοδεύονται από buffer μεγέθους 2MB. Επιπλέον είναι οι μόνες που διαθέτουν εγγενή υποστήριξη του πρωτοκόλλου Ultra ATA/66. Σημειώνουμε πως από τις υπόλοιπες σειρές οι σκληροί δίσκοι που υποστηρίζουν το εν λόγω πρωτόκολλο διαθέτουν το χαρακτηριστικό "U" στο τέλος του κωδικού τους. Οι ανωτέρω νέες σειρές δεν είχαν κάνει την εμφάνισή τους στη χώρα μας τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές.

Τα προϊόντα της Maxtor κάνουν χρήση των τεχνολογιών MaxSafe και ShockBlock για προστασία των δεδομένων από δυσλειτουργία του σκληρού δίσκου ή του συστήματος και ενδεχόμενη κακή μεταχείριση αντίστοιχα.

Ο εμπνευστής του πρωτοκόλλου Ultra ATA, η γνωστή Quantum, εγκαινίασε τη νέα γενιά σκληρών δίσκων Ultra ATA/66, ανακοινώνοντας στις 9 Νοεμβρίου 1998 τη σειρά Fireball CR (τα μοντέλα της δεν έχουν πολύ καιρό στην αγορά). Η σειρά περιλαμβάνει μοντέλα με χωρητικότητες 4,3, 6,4, 8,4 και 13GB. Με την ίδια τεχνολογία αλλά αυξημένη πυκνότητα εσωτερικών δίσκων διατίθεται πλέον και η νεότερη σειρά Fireball CX που προσφέρει μοντέλα με χωρητικότητες 6,4, 10,2, 13 και 20,4GB. Οι δύο σειρές χρησιμοποιούν ταχύτητα περιστροφής 5.400 στροφών ανά λεπτό και τα προϊόντα τους διαθέτουν buffer μεγέθους 512KB. Ο νέος Fireball CX κοστίζει 42.000 δρχ. στην έκδοση των 6,5GB, 54.000 δρχ. στην έκδοση των 10,2GB, 61.500 δρχ. στην έκδοση των 13GB και 105.000 δρχ. στην έκδοση των 20,4GB. Προτιμήστε την εν λόγω σειρά, καθώς προσφέρει καλύτερες επιδόσεις λόγω της αυξημένης πυκνότητας των εσωτερι-



κών δίσκων σε χαμηλότερο κόστος. Από την άλλη, ο Fireball CR των 4,3GB ζητά 35.000 δρχ., ενώ το μοντέλο των 8,4GB κοστίζει 50.000 δρχ. Το μοντέλο των 13GB, τέλος, κοστίζει 67.000 δρχ.

Για αυξημένες επιδόσεις η Quantum προσφέρει τις σειρές Fireball Plus KA και Fireball Plus KX. Η πρώτη περιλαμβάνει μοντέλα με χωρητικότητες 6,4, 9,1, 13,6 και 18,2GB, ενώ η δεύτερη -δεν έχει κάνει ακόμα την εμφάνισή της στη χώρα μας- διατίθεται σε εκδόσεις των 6,8, 10,2, 13,6, 20,5 και 27,3GB. Οι σειρές αυτές χρησιμοποιούν ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό, διαθέτουν buffer μεγέθους 512KB και κοινά τεχνικά χαρακτηριστικά (πέρα από τη διαφορετική πυκνότητα των δίσκων). Οι εξεταζόμενοι δίσκοι προσφέρουν κορυφαίες επιδόσεις τόσο στη συνεχή μεταφορά δεδομένων όσο και στην αναπαραγωγή πραγματικών εφαρμογών, ιδιαίτερα στα Windows NT 4.0. Μένουν πίσω μόνο από τις κορυφαίες τιμές που επιτυγχάνει η σειρά Expert της Western Digital στα Windows 95/98. Ο Fireball Plus KA των 9,1GB αποτελεί άριστη επιλογή χάρη στις κορυφαίες επιδόσεις και το χαμηλό κόστος που αγγίζει τις 66.000 δρχ. Η έκδοση των 18,2GB θα αφαιρέσει περίπου 121.000 δρχ. από το βαλάντιό σας, αλλά το κόστος ανά MB παραμένει σε λογικά πλαίσια. Η έκδοση των 13,6GB, τέλος, είναι η περισσότερο συμφέρουσα, αφού κοστίζει μόλις 75.000 δρχ.

Οι σκληροί δίσκοι της Quantum περιλαμβάνουν τις τεχνολογίες Shock Protection System (SPS) για προστασία του δίσκου από ενδεχόμενη κακή μεταχείριση και Data Protection System (DPS) για προστασία των δεδομένων από ενδεχόμενη δυσλειτουργία του συστήματος ή του ίδιου του δίσκου. Σημειώνουμε ότι η τεχνολογία DPS επιτρέπει στους χρήστες να ελέγξουν όλες τις ζωτικές λειτουργίες του δίσκου σε χρόνο μικρότερο των 90 δευτερολέπτων. Τέλος, ο μέσος χρόνος πριν από την παρουσίαση βλάβης (MTBF) ανέρχεται σε 625.000 ώρες λειτουργίας και φανερώνει έναν -αν μη τι άλλο- αξιόπιστο μηχανισμό.



Η νέοι σκληροί δίσκοι της Western Digital επιδέχθηκαν σημαντικές αναβαθμίσεις πέρα από την προσθήκη του πρωτοκόλλου Ultra ATA/66. Η γνωστή σειρά Caviar (5.400 στροφές ανά λεπτό) περιλαμβάνει πλέον εκδόσεις των 4,3, 6,4, 8,4, 10,2, 13 και 20,4GB. Το μοντέλο των 4,3GB κοστίζει 39.500 δρχ., οπότε δεν προτείνεται. Τα υπόλοιπα μοντέλα ωστόσο διαθέτουν πολύ καλή σχέση τιμής προς απόδοση, με κορυφαία εκείνα των 10,2 και 13GB που κοστίζουν 55.500 και 61.000 δρχ. αντίστοιχα. Το μοντέλο των 8,4GB στοιχίζει περίπου 46.500 δρχ., οπότε αποτελεί μία πολύ καλή αγορά, ενώ το μοντέλο των 6,4GB, με κόστος 43.500 δρχ., δεν είναι η πιο σοφή αγορά. Κορυφαίο κόστος και επιδόσεις διαθέτει το μοντέλο των 20,4GB, που θα το βρείτε με 106.000 δρχ. Το εν λόγω μοντέλο περιλαμβάνει buffer χωρητικότητας 2MB, ενώ όλα τα μικρότερα αρκούνται σε 512KB, οπότε προσφέρουν και χαμηλότερες επιδόσεις.



Η Western Digital ετοιμάζει ήδη για μαζική παραγωγή την αντικαταστάτρια σειρά Caviar με χωρητικότητα 6,8GB ανά εσωτερικό δίσκο. Η νέα σειρά θα διατίθεται σε εκδόσεις από 6,4 έως 20,5GB και θα βασίζεται σε βελτιωμένα



κυκλώματα (η κατασκευάστρια ισχυρίζεται 30% αύξηση στις επιδόσεις), ενώ τα μοντέλα των 13,6 και 20,5GB διαθέτουν buffer μεγέθους 2MB.

Η πρωτοεμφανιζόμενη σειρά Expert αποτελεί την προσπάθεια της Western Digital να ηγηθεί στον τομέα των επιδόσεων. Η σειρά περιλαμβάνει δύο μοντέλα (9,1 και 18GB), τα οποία χρησιμοποιούν ταχύτητα περιστροφής 7.200 στροφών ανά λεπτό. Η σειρά Expert πετυχαίνει κορυφαίες επιδόσεις στα Windows 95/98 και πολύ καλές επιδόσεις στα Windows NT 4.0, αν και δεν φτάνει τους ανταγωνιστικούς δίσκους. Η συνεχής μεταφορά δεδομένων επίσης είναι συγκριτικά χαμηλή, οπότε οι δίσκοι της σειράς δεν προτείνονται ιδιαίτερα για εφαρμογές video editing. Στην αναπαραγωγή πραγματικών εφαρμογών ωστόσο, οι δίσκοι είναι... σφαίρες, κυρίως χάρη στον 2MB buffer που διαθέτουν. Και τα δύο μοντέλα διαθέτουν άριστη σχέση τιμής προς απόδοση (η έκδοση των 18GB κοστίζει περίπου 105.000 δρχ., ενώ εκείνη των 9,1GB θα βρείτε στις 65.000 δρχ.).



Οι νέοι δίσκοι της Western Digital διαθέτουν το χαρακτηριστικό Data Lifeguard που διασφαλίζει την προστασία των δεδομένων αλλά και τη λειτουργία του ίδιου του σκληρού δίσκου. Το Data Lifeguard αναγνωρίζει αυτόματα, απομονώνει και επισκευάζει τις προβληματικές περιοχές του σκληρού δίσκου για την αποφυγή απώλειας δεδομένων. Παράλληλα, αυξάνει την απόδοση μέσω μίας διαδικασίας αυτόματου συντονισμού που λειτουργεί όταν ο σκληρός δίσκος βρίσκεται σε κατάσταση

ULTRA ATA/66

Το πρωτόκολλο Ultra ATA/66 ανακοινώθηκε από την Quantum στις 28 Σεπτεμβρίου 1998 και αποτελεί τη λογική συνέχεια του Ultra ATA interface. Το νέο πρωτόκολλο αυξάνει την ταχύτητα επικοινωνίας μεταξύ σκληρού δίσκου και υπολογιστή από τα 33,3MB/s του Ultra ATA/33 στα 66,6MB/s. Ωστόσο, για να γίνει εφικτή η μεταφορά των 66,6MB/s χρειάζεται ένας νέος ειδικός τύπος καλωδίου 40 επαφών και 80 αγωγών έναντι 40 του κοινού καλωδίου, ώστε να αυξηθεί η αξιοπιστία του σήματος. Δύο άλλες προϋποθέσεις για τη λειτουργία του Ultra ATA/66 είναι η υποστήριξη από το σύνολο chipset/BIOS καθώς και από το λειτουργικό σύστημα.

Το Ultra ATA/66 δεν υποστηρίζεται προς το παρόν από το ευρέως χρησιμοποιούμενο chipset 440BX AGPset της Intel για επεξεργαστές Pentium II. Η σχετική υποστήριξη αναμένεται να προστεθεί στο επόμενο chipset με την κωδική ονομασία Camino. Οι ανταγωνιστές, από την άλλη, υποστηρίζουν το πρωτόκολλο στα νεότερα προϊόντα τους, τα οποία ωστόσο δεν κινούνται ιδιαίτερα στην ελληνική αγορά.

Για να έχουμε ένα σύστημα με υποστήριξη Ultra ATA/66 θα πρέπει είτε να προμηθευτούμε έναν controller όπως ο Promise Technology Ultra66, είτε να αγοράσουμε τη νέα motherboard της Abit (με chipset 440BX) που διαθέτει ενσωματωμένο controller, είτε να αγοράσουμε μία motherboard με chipset τρίτου κατασκευαστή. Εφόσον έχουμε συνδέσει το σκληρό μας δίσκο με το ειδικό καλώδιο των 80 αγωγών, ενεργοποιείται αυτόματα το πρωτόκολλο Ultra ATA/66. Στην περίπτωση που τοποθετήσουμε ένα απλό καλώδιο μεταξύ του controller και του σκληρού δίσκου, χρησιμοποιείται το πρωτόκολλο Ultra ATA/33.

Η υποστήριξη Ultra ATA/66 θα πρέπει να ενεργοποιείται μόνο όταν είμαστε απολύτως σίγουροι πως το σύστημά μας πληροί όλες τις απαραίτητες προδιαγραφές. Προσοχή χρειάζεται ώστε να μην είναι ενεργοποιημένο το πρωτόκολλο Ultra ATA/66 στο σκληρό δίσκο, εάν η motherboard δεν διαθέτει τη σχετική υποστήριξη. Στην αντίθετη περίπτωση το λειτουργικό σύστημα εντοπίζει την ασυμβατότητα και αρνείται να ενεργοποιήσει το χαρακτηριστικό άμεσης προσπέλασης στη μνήμη (DMA). Ετσι, στην καλύτερη περίπτωση, ο σκληρός δίσκος λειτουργεί σε PIO Mode 4 (16,6MB/s), προσφέρει 30-50% χαμηλότερες επιδόσεις και χρησιμοποιεί τεράστιο μέρος της επεξεργαστικής ισχύος για τη λειτουργία του! Στη χειρότερη περίπτωση, ύστερα από την αποτυχημένη προσπάθεια ενεργοποίησης του DMA, το σύστημα αρνείται να ξεκινήσει!

Για το σκοπό αυτό μαζί με κάθε δίσκο πρέπει να ζητάτε τη δισκέτα με το πρόγραμμα ενεργοποίησης-απενεργοποίησης του Ultra ATA/66, το οποίο βέβαια μπορείτε να βρείτε και στο site κάθε κατασκευαστή στο Internet. Προσοχή, λοιπόν, διότι όλοι οι Ultra ATA/66 συμβατοί δίσκοι διαθέτουν ενεργοποιημένο το πρωτόκολλο και μπορεί να προκαλέσουν δυσλειτουργία στο σύστημά σας.

Σύμφωνα με έγκυρες μετρήσεις, το Ultra ATA/66 είναι προς το παρόν μία "αποτυχημένη" μέθοδος για την αύξηση των πωλήσεων των κατασκευαστών, αφού αυξάνει ελάχιστα τις επιδόσεις στην πράξη. Η -αβέβαιη- αύξηση στις επιδόσεις δεν δικαιολογεί σε καμία περίπτωση το κόστος της αναβάθμισης που απαιτεί το Ultra ATA/66 με την αγορά μίας νέας motherboard ή ενός controller. Στο μέλλον, με την εμφάνιση κατά πολύ ταχύτερων σκληρών δίσκων, των οποίων οι επιδόσεις θα περιορίζονται πράγματι από το interface, ίσως κατορθώσει να προσφέρει ό,τι υπόσχεται. Αυτή τη στιγμή, όμως, οι δίσκοι που κυκλοφορούν στην αγορά είναι ως επί το πλείστον καλοί, όχι γιατί υλοποιούν το νέο πρωτόκολλο, αλλά γιατί προσφέρουν εκπληκτικές επιδόσεις και κορυφαία αξιοπιστία χάρη στην ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών και τη βελτιστοποίηση των παλαιοτέρων.

Σημείωση: Ολες οι τιμές που αναγράφονται στο παρόν άρθρο περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

αδράνειας. Επιπλέον, όλοι οι δίσκοι περιλαμβάνουν την τεχνολογία Drive Protection System (DPS) για την προστασία τους από ενδεχόμενα χτυπήματα. Οι δίσκοι διαθέτουν κεφαλές τεχνολογίας GMR (Giant MagnetoResistive), ενώ η συνδρομή της IBM σε όλα τα στάδια της εξέλιξής τους είναι ένα ευχάριστο γεγονός.

Ο μέσος χρόνος πριν από την παρουσίαση βλάβης (MTBF) στους δίσκους της Western Digital ανέρχεται σε 750.000 ώρες λειτουργίας και φανερώνει τα υψηλά στάνταρ που έχουν τεθεί στην κατασκευή τους.

Οι σκληροί δίσκοι της Seagate -και συγκεκριμένα η σειρά Medalist- δεν έχουν να επιδείξουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά πέρα από την τεχνολογία SeaShield για την προστασία των δεδομένων. Υποστηρίζουν το πρωτόκολλο Ultra ATA/66 (αν και υπάρχουν μοντέλα χωρίς την εν λόγω υποστήριξη) και συναντώνται σε χωρητικότητες από 4,3 έως 17,2GB. Τα 4,3GB κοστίζουν 35.000 δρχ., ενώ τα 8,4GB θα τα βρείτε στις 45.000 δρχ. Ως κακή αγορά μπορεί να χαρακτηριστεί το μοντέλο των 10,2GB που στοιχίζει 63.500 δρχ., τη στιγμή που το μοντέλο των 13GB συναντάται στις 68.000 δρχ. Η καλύτερη αγορά της Seagate είναι το μοντέλο των 17,2GB που ζητάει μόλις 82.500 δρχ.



Σημειώνουμε, τέλος, πως όλα τα μοντέλα διαθέτουν buffer μεγέθους 512KB.

Η Fujitsu λανσάρει στην αγορά το φθηνότερο σκληρό δίσκο με χωρητικότητα 8,4GB, ο οποίος κοστίζει 44.000 δρχ. Το άλλο μοντέλο της εταιρίας που κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά προσφέρει χωρητικότητα ίση με 6,4GB και ζητάει 41.000 δρχ. Οι δίσκοι χρησιμοποιούν ταχύτητα περιστροφής 5.400 στροφών ανά λεπτό και διαθέτουν buffer μεγέθους 512KB.

Διαβάστε στο τεύχος Σεπτεμβρίου

TECHNOLOGY UPDATE

• ΣΥΝΔΕΣΗ LAN ΣΤΟ INTERNET

Η σύνδεση ενός μικρού δικτύου στο Internet κρίνεται πλέον επιτακτική. Η αγορά έχει κατακλυστεί από προϊόντα που επιτυγχάνουν τη σύνδεση αυτή. Στο παρόν άρθρο εξετάζονται οι τρόποι σύνδεσης, τα προϊόντα και οι υπηρεσίες των ISPs.

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

• DVD-ROM DRIVES

Εξι προτάσεις στο χώρο των DVD-ROM drives για να εκτιμήσετε πώς διαμορφώνεται η συγκεκριμένη αγορά.

• INKJET ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

Δώδεκα εκπρόσωποι της νέας γενιάς εκτυπωτών inkjet δοκιμάζονται εξαντλητικά στο εργαστήριό μας.

CD-ROM

- **3 προγράμματα Βιομετρικής αναγνώρισης**
- **ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 98 ΔΩΡΕΑΝ**
  - System Update
  - Year 2000 Update
  - Year 2000 Update 2
- 4 προγράμματα γραφικών παραστάσεων και δεκάδες ακόμη χρήσιμα προγράμματα
- **Multimedia παρουσίαση**

NetMeeting: Ραντεβού στο Internet



ΑΦΙΕΡΩΜΑ

• ΒΙΟΜΕΤΡΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

Τα βιομετρικά συστήματα αποτελούν τις πλέον αξιόπιστες και ασφαλείς μεθόδους αναγνώρισης ταυτότητας. Γνωρίστε τις δημοφιλέστερες μεθόδους, τα προϊόντα και τις εταιρίες που δραστηριοποιούνται στη συγκεκριμένη αγορά.

ΕΝΘΕΤΟ
EXCEL 2000
Αξιοποιήστε την κορυφαία εφαρμογή υπολογισμών

ΔΩΡΟ!
SUPER ΕΚΔΟΣΗ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!

Από τότε πολλά άλλαξαν, οι φωτογραφικές μηχανές (συσκευές, καλύτερα) εξελίχθηκαν, το φωτογραφικό φιλμ έγινε από ασπρόμαυρο χρωματιστό και τις τελευταίες δεκαετίες τα ηλεκτρονικά κυκλώματα πήραν τη θέση μηχανικών κατασκευών. Εδώ και λίγο καιρό, όμως, συντελείται μία πραγματική επανάσταση στο χώρο.

Η ανάπτυξη υπολογιστών χαμηλού κόστους τα τελευταία χρόνια έκανε δυνατό το πέρασμα από τον αναλογικό στον ψηφιακό τρόπο για πολλές δραστηριότητες της σύγχρονης κοινωνίας μας, μία από τις οποίες είναι αυτή της φωτογραφίας, τόσο ως τέχνης όσο και ως ενασχόλησης (hobby). Πιο συγκεκριμένα, ως προς τη φωτογραφία, η μετατροπή αυτή είχε ως αποτέλεσμα ριζικά νέες διαδικασίες όσον αφορά στο "τράβηγμα" της φωτογραφίας (πόζας) αλλά και στη μετέπειτα επεξεργασία της.

Η ψηφιακή φωτογραφία σήμερα είναι ένας από τους δυναμικότερα ανερχόμενους τομείς της πληροφορικής βιομηχανίας. Η τεχνολογία εξελίσσεται συνεχώς και το γεγονός αυτό έχει ως συνέπεια την κατασκευή όλο και καλύτερων συσκευών, οι οποίες φυσικά κοστίζουν αντίστοιχα όλο και λιγότερο.

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της ψηφιακής φωτογραφίας είναι ότι το παραγόμενο αποτέλεσμα είναι ένα (ψηφιακό) αρχείο τέτοιας μορφής, η οποία επιτρέπει άνετα την περαιτέρω επεξεργασία του με τη βοήθεια υπολογιστή. Παραδείγματος χάριν, μία ψηφιακή φωτογραφία μπορεί να εισαχθεί σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και να κοσμήσει ένα κείμενο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως φωτογραφικό δείγμα σε μία βάση δεδομένων (και) με οπτικό υλικό (π.χ. ένας διαφημιστικός κατάλογος) ή ακόμη να εισαχθεί χωρίς δυσκολία σε ένα ηλεκτρονικό μήνυμα (e-mail) που στέλνουμε σε κάποιον φίλο μας, στον οποίο εκτός από τα νέα μας επιθυμούμε να στείλουμε και μία πρόσφατη φωτογραφία μας! Και βέβαια, μία ψηφιακή φωτογραφία μπορεί να "πειραχθεί", δηλαδή να αλλάξει και να μη θυμίζει σε τίποτα την αρχική.

Ο καλύτερος τρόπος για να καταλάβει κάποιος το όλο θέμα της ψηφιακής φωτογραφίας είναι να δει προσεκτικά τα τρία διαγράμματα της διπλανής σελίδας. Ετσι, θα κατανοήσει τα τρία κυριότερα βήματα αυτής της διαδικασίας: δημιουργία και χρήση εικόνας (input), επεξεργασία εικόνας (processing), εξαγωγή εικόνας (output).

Ας δούμε συνοπτικά ορισμένους βασικούς τεχνικούς όρους που σχετίζονται με την ψηφιακή φωτογραφία.

ΨΗΦΙΑΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΜ ΣΤΟ PIXEL

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Τον Ιανουάριο του 1839 παρουσιάζεται στη Γαλλία η εφεύρεση της φωτογραφίας, ως μια ολοκληρωμένη μέθοδος, από τον Γάλλο ζωγράφο Louis Daguerre: Το είδωλο αποτυπώνεται ως θετική εικόνα στην επιστρωμένη με άργυρο επιφάνεια μιας πλάκας από χαλκό, η οποία έχει γίνει ευαίσθητη στο φως έπειτα από σύντομο πέρασμα πάνω από ατμούς ιωδίου. Δεν μεσολαβεί κανενός είδους αρνητικό και η εμφάνιση της πλάκας πραγματοποιείται με την τοποθέτησή της επάνω από ατμούς υδραργύρου. Στις 19 Αυγούστου του ίδιου χρόνου πραγματοποιείται και η τυπική αναγνώριση της φωτογραφίας από τη Γαλλική Ακαδημία Τεχνών και Επιστημών.



WEBPAD

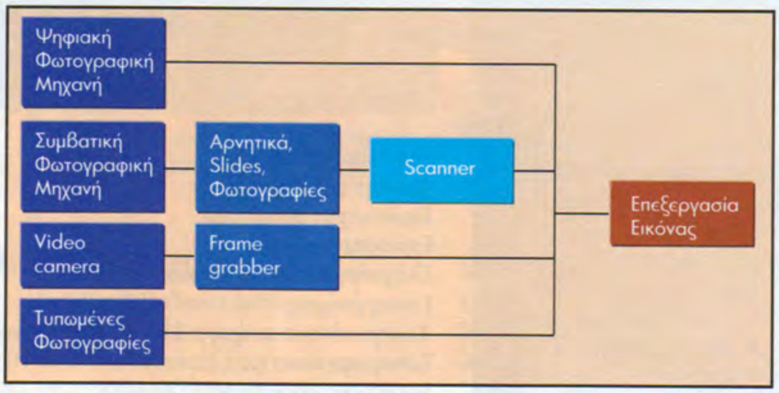
Η Cyrix Corporation, θυγατρική εταιρία της National Semiconductor Corporation, αναπτύσσει εδώ και λίγο καιρό μία φορητή υπολογιστική συσκευή (hand-held wireless Internet access device), η οποία θα μοιάζει αρκετά με τα pads που χρησιμοποιούσαν στην ταινία "2001: Η Οδύσσεια του διαστήματος" του Stanley Kubrick, που χάθηκε πρόσφατα. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για το λεγόμενο WebPad, μία ασύρματη συσκευή η οποία αυτή τη στιγμή σχεδιάζεται με γνώμονα τη μεγαλύτερη δυνατή ευχρηστία και απλότητα, την ενσωμάτωση όσο το δυνατόν περισσότερων χαρακτηριστικών των desktop συστημάτων και ταυτόχρονα την εξασφάλιση μικρού βάρους αλλά και μεγέθους.

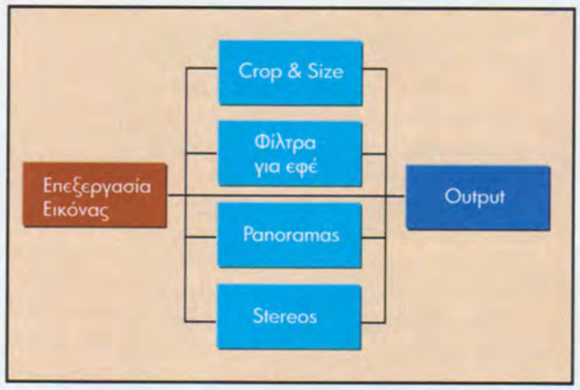


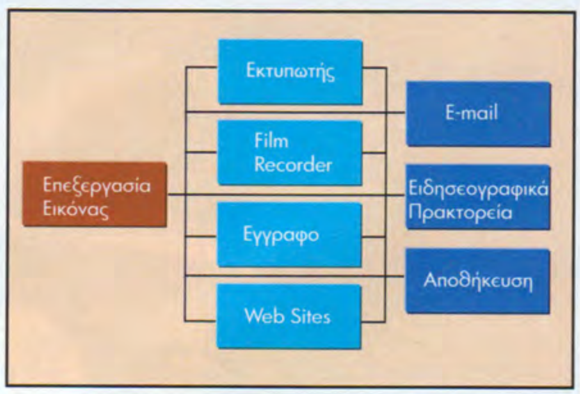
Το WebPad θα προσφέρει ασύρματη πρόσβαση στο Internet και θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλα τα μέλη μιας οικογένειας για διαφορετικές ασχολίες όπως για την ανάγνωση των τελευταίων ειδήσεων, τη λήψη e-mail, την ενημέρωση για τιμές των μετοχών κ.ο.κ.

Η συσκευή της Cyrix δεν θα διαθέτει πληκτρολόγιο αλλά οι χρήστες θα μπορούν να καλούν στην οθόνη ένα πληκτρολόγιο και να πληκτρολογούν με τη χρήση μιας ειδικής πένας. Λειτουργεί με μπαταρίες και η οθόνη της είναι τύπου LCD, με διάμετρο 10". Υποστηρίζει 18-bit χρώμα και φυσικά high-resolution graphics.

Το WebPad αναμένεται να κυκλοφορήσει το 2001 στην τιμή των 500 δολαρίων (περίπου 150.000 δρχ.) και είναι το πρώτο μιας σειράς νέων συσκευών της Cyrix Corporation με παρόμοια λογική και χρησιμότητα.







Λειτουργικό Σύστημα: Το λογισμικό αυτό είναι υπεύθυνο για τον έλεγχο της συμπίεσης στα αρχεία των εικόνων, την αποθήκευση και την εμφάνιση των εικόνων και αρκετές ακόμη βασικές εργασίες.

Επεξεργαστής: Είναι απαραίτητος σε μία ψηφιακή κάμερα, όπως ακριβώς και σε κάθε υπολογιστή, για να εκτελεί όλους τους υπολογισμούς.

Αισθητήρας εικόνας: Το τελικό αποτέλεσμα εξαρτάται κατά σημαντικότατο βαθμό από αυτόν. Αντίθετα με τις συμβατικές φωτογραφικές μηχανές, όπου το φιλμ είναι αυτό που παίζει ρόλο για την τελική εικόνα, στις ψηφιακές το ρόλο αυτόν παίζει ο αισθητήρας εικόνας.

Αναλογία διαστάσεων εικόνας: Είναι διαφορετική στις ψηφιακές μηχανές και κυμαίνεται μεταξύ 1:1 και 1.5:1.

Ανάλυση εικόνας: Δηλώνει την οξύτητα της τελικής εικόνας, άρα και την ποιότητά της. Μία συνηθισμένη ανάλυση δεν ξεπερνά τα 1.536x1.024 εικονοστοιχεία, δηλαδή δεν περιέχει περισσότερα από 1,5 εκατομμύριο pixels.

Βάθος χρώματος: Εκφράζει τον αριθμό των bits που χρησιμοποιούνται για να εμφανισθεί κάθε χρωματική απόχρωση. Οι πιο πολλές ψηφιακές κάμερες έχουν βάθος χρώματος 24-bit, κάποιες πολύ ακριβότερες, όμως, μπορεί να φθάσουν και σε 30-bit.

Ευαισθησία: Στις συμβατικές φωτογραφικές μηχανές η ευαισθησία εκφράζεται με έναν αριθμό (ISO, πρώην ASA). Το ίδιο ισχύει (ισοδύναμα) και στις ψηφιακές κάμερες. Οι πιο συνηθισμένες ευαισθησίες είναι 100, 200 ή 400. Κάθε διπλασιασμός του αριθμού ISO δηλώνει διπλασιασμό της ευαισθησίας της μηχανής.

Μέγεθος αρχείου: Το τελικό μέγεθος ενός αρχείου εικόνας εξαρτάται βασικά από την ανάλυση της εικόνας. Όσο μεγαλύτερη είναι η ανάλυση τόσο περισσότερα εικονοστοιχεία απαιτούνται για το σχηματισμό της, άρα τόσο μεγαλύτερος χώρος χρειάζεται για την αποθήκευση του αρχείου της εικόνας.

Καθώς οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές

MP3 ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΣΑΣ!

Οι τεράστιες διαστάσεις που έχει πάρει στο Διαδίκτυο η διάδοση αρχείων μουσικής συμπιεσμένων κατά το πρότυπο MP3 είναι πια σε όλους γνωστές. Οπως γνωρίζετε, η τεχνολογία MP3 είναι ένα νέο πρότυπο διαχείρισης multimedia, που επιτρέπει την αποθήκευση μουσικής εξαιρετικά υψηλής ποιότητας σε συμπιεσμένη μορφή, σε αρχεία που μπορούν να κατέβουν από το Δίκτυο και να αποθηκευτούν ή να αναπαραχθούν σε οποιονδήποτε υπολογιστή, γεγονός που σημαίνει "αναπαραγωγή μουσικής χωρίς την ύπαρξη μηχανικών μερών"!

MP3 σημαίνει Moving Picture Experts Group Audio Layer 3. Από τεχνικής πλευράς, πρόκειται για ένα πρότυπο και μία μέθοδο συμπίεσης αρχείων -εν προκειμένω μουσικών αρχείων- που παρέχουν δυνατότητες οι οποίες ξεπερνούν εκείνες των σημερινών αποθηκευτικών μέσων (των CDs κυρίως), σημειώνοντας μία χωρίς προηγούμενο επιτυχία και αποδοχή στη δικτυακή κοινότητα - και όχι μόνο.

Από πλευράς υλοποίησης, ουσίας και προοπτικής, πρόκειται για την υπόσχεση μίας επανάστασης στην παγκόσμια μουσική βιομηχανία, η οποία θα σαρώσει καθετί που οι άνθρωποι της βιομηχανίας (και των "περιφερειακών" αυτής εταιριών hardware) θεωρούσαν δεδομένο.

Πριν από έναν χρόνο έκανε την εμφάνισή της από την εταιρία Diamond Multimedia Systems η πρώτη συσκευή, επαναστατική στη σύλληψή της, η οποία φέρει το όνομα PMP300. Η εν λόγω συσκευή πρόσφερε δυνατότητα αποθήκευσης έως και 60 λεπτών μουσικής ψηφιακής ποιότητας. Το Rio παίρνει αυτά τα αρχεία και τα αναπαράγει σε ένα σετ μεγαφώνων, δίνοντας ποιότητα παρόμοια με εκείνη ενός κλασικού CD player.



Αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν στην αγορά και άλλες συσκευές, ενώ η ποσότητα των αρχείων τέτοιου τύπου που κυκλοφορούν στο Internet είναι κυριολεκτικά τεράστια. Τα περισσότερα από αυτά στην ουσία είναι πειρατικά, καθώς περιέχουν ηχογραφημένα μουσικά κομμάτια για τα οποία υπάρχουν αναγνωρισμένα πνευματικά δικαιώματα, όμως, ήδη έχουν αρχίσει να κάνουν την εμφάνισή τους ορισμένα νόμιμα sites με πλούσιο υλικό κάθε είδους.

Ωστόσο ένα πρόβλημα που υπήρχε μέχρι τώρα ήταν το γεγονός ότι κάθε ενδιαφερόμενος... ακροατής κομματιών MP3 έπρεπε να ακούει τα τραγούδια είτε στον υπολογιστή του, με τη χρήση ειδικού λογισμικού αναπαραγωγής MP3, είτε αγοράζοντας κάποια φορητή συσκευή αναπαραγωγής, η οποία όμως θα παίζει μόνο αρχεία MP3.

Τώρα, η εταιρία ComLine δίνει μία νέα δυνατότητα σε κάθε ενδιαφερόμενο. Πρόσφατα κυκλοφόρησε η συσκευή της φωτογραφίας, η οποία παρουσιάζει την εξής... πρωτοτυπία (φυσικά, απλή στη σύλληψή της όπως και όλα τα καλά και έξυπνα προϊόντα): παίζει τόσο κανονικά CDs όσο και CDs που περιέχουν αρχεία MP3! Πρόκειται στην ουσία για έναν εξελιγμένο CD player που εκτός από την αναπαραγωγή του ήχου από τα γνωστά μας CDs μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για ακρόαση CDs, τα οποία μπορεί να δημιουργήσει κάθε χρήστης υπολογιστή, έχοντας στο σύστημά του ένα CD-R, με μουσική και τραγούδια της αρεσκείας του σε μορφή MP3. Η πρωτότυπη αυτή συσκευή φέρει το όνομα Mozart's Music Box (!) και πουλιέται ήδη στη γερμανική αγορά προς 450 μάρκα (περίπου 75.000 δρχ.).

"πατάνε" σε δύο κόσμους -φωτογραφία και υπολογιστές- νέα ονόματα ως προς τη φωτογραφία, όπως Epson, Intel ή Hewlett-Packard, προερχόμενα από τον κόσμο των υπολογιστών, έχουν εισέλθει στη βιομηχανία αυτή και τα αποτελέσματα είναι ήδη εκπληκτικά.

Τα αμέσως επόμενα χρόνια η ποιότητα των παραγόμενων εικόνων θα αυξηθεί σημαντικά και θα πλησιάζει όλο και περισσότερο αυτήν του φωτογραφικού φιλμ.

KODAK DC-240 ZOOM

Η Kodak είναι φυσικά συνώνυμη του φωτογραφικού φιλμ. Οι ψηφιακές μηχανές της είναι πολλές, με καλά τεχνικά χαρακτηριστικά και ικανοποιητική απόδοση που θα εξυπηρετήσει τον καθένα.

Μέγιστη ανάλυση: 1.344x971



Ευαισθησία: 140 ISO
Φακός: ψηφιακό zoom 2x
Σκόπευτρο: οπτικό, LCD
Εστίαση: αυτόματη
Ελάχιστη απόσταση εστίασης: 50cm
Τύπος μνήμης: 8MB MemFlashCard
Χωρητικότητα μνήμης: 21-120
Τύπος αρχείων: jpeg, flashpix
Ταχύτητες κλείστρου: 1/2-1/755
Εκθεση: αυτόματη, μηχανική
Ισορροπία λευκού: αυτόματη
Σύνδεση με υπολογιστή: USB/PC card
Σύνδεση με τηλεόραση: PAL, NTSC
Λογισμικό: Kodak Twain, Photoshop, Photodeluxe, Digita

INTERNET SITES

http://www.dcresource.com/
http://www.digitalkamera.de/Kameras/Default-de.asp
http://st4.yahoo.net/mside/digitalcameras2.html
http://www.intra.nl/whdpcm.html
http://www.shortcourses.com/catcameras.htm

ΨΗΦΙΑΚΗ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ

Το καλοκαίρι μπορεί να πέρασε και μαζί του η... επίδειξη των καλογυμνασμένων σωμάτων στις ελληνικές παραλίες, αλλά ποιος είπε πως η γυμναστική θα πρέπει να ξεκινάει κάθε Απρίλιο με σκοπό την κορύφωσή της τον Ιούνιο, λίγο πριν από την καλοκαιρινή εξόρμηση στις θάλασσες;

Η προσπάθεια για τη διατήρηση του ανθρώπινου σώματος σε φόρμα πρέπει να είναι μία διαρκής διαδικασία, η οποία μόνο οφέλη αποφέρει σε αυτόν που την... τολμά!

Πράγματι, εδώ και αρκετά χρόνια, τα γυμναστήρια γνωρίζουν μεγάλη άνθηση, αφού σε κάθε γειτονιά υπάρχει τουλάχιστον ένα, και μάλιστα γεμάτο από κόσμο κάθε ηλικίας, ο οποίος, ιδρώνοντας και αγκομαχώντας, γυμνάζεται είτε μόνος του είτε ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα, το οποίο έχει εκπονηθεί από τους ειδικούς του γυμναστηρίου.

Παράλληλα, όμως, όλο και περισσότεροι αγοράζουν για το σπίτι τους διάφορα όργανα γυμναστικής, θέλοντας με τον τρόπο αυτό να εξοικονομήσουν χρήμα αλλά και χρόνο. Εχοντας τη δυνατότητα γύμνασης μέσα στο δικό τους χώρο δεν χρειάζεται να βγαίνουν έξω.

Για όλους αυτούς, λοιπόν, η συσκευή που παρουσιάζουμε εδώ ίσως αποδειχθεί αρκετά χρήσιμη. Πρόκειται, όπως φαίνεται άλλωστε και στη φωτογραφία, για ένα πολύ μικρό κουτάκι, μεγέθους λίγο μεγαλύτερου από αυτό ενός σύγχρονου κινητού τηλεφώνου, το οποίο αποτελεί στην ουσία έναν υπολογιστή. Με τη συσκευή αυτή είναι δυνατή η παρακολούθηση της τήρησης πολλών προγραμμάτων γυμναστικής από τον ίδιο τον γυμναζόμενο. Τα προγράμματα αυτά "τρέχουν" σε έναν κοινό προσωπικό υπολογιστή, ο χρήστης τα εξετάζει, εισάγει τις δικές του παραμέτρους (προσωπικά στοιχεία και επιθυμητά μεγέθη) και κατόπιν, με τη βοήθεια του ειδικού λογισμικού, επιλέγει το πιο κατάλληλο πρόγραμμα γι' αυτόν.

Κατόπιν, το επιλεγμένο πρόγραμμα μεταφέρεται μέσω ενός καλωδίου στη συσκευή της φωτογραφίας και από 'κει και πέρα τα πράγματα είναι εύκολα: Αυτή αναλαμβάνει να δίνει τα... παραγγέλματα (οπτικά) και το ρυθμό, έτσι ώστε κανένα λεπτό από την εκγύμναση να μην πηγαίνει χαμένο.



Η συσκευή ονομάζεται Digital Training Assistance (DTA) και είναι δημιούργημα της αμερικανικής εταιρίας Physical Genius.

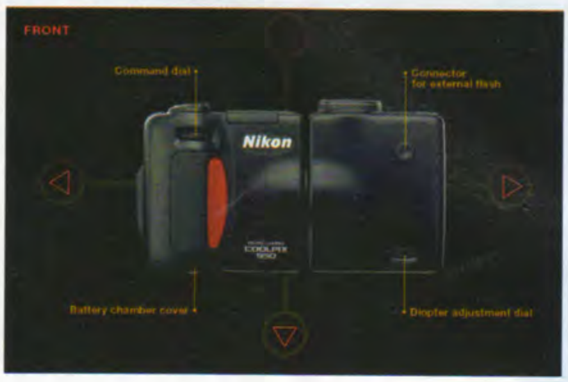
Στην αμερικανική αγορά, όπου και προς το παρόν κυκλοφορεί, κοστίζει γύρω στα 250 δολάρια (περίπου 75.000 δρχ.) και πάει αρκετά καλά ως προς τις πωλήσεις...

Να την αναμένουμε και στα μέρη μας; Πάντως, με ορισμένες εγχώριες, καλλίγραμμες γυμνάστριες δεν συγκρίνεται. Η αλήθεια πρέπει να λέγεται!

NIKON COOLPIX 950

Η "μεγάλη κυρία" του χώρου της αναλογικής φωτογραφίας δεν θα μπορούσε να λείψει και από αυτόν της ψηφιακής. Στο γνωστό, ποιοτικό στιλ της εταιρίας, με τη γνωστή σχεδίαση και το μαύρο χρώμα.

Μέγιστη ανάλυση: 1.600x1.200
Ευαισθησία: 80 ISO
Φακός: οπτικό zoom 3x
Σκόπευτρο: οπτικό, LCD
Εστίαση: αυτόματη
Ελάχιστη απόσταση εστίασης: 10cm
Τύπος μνήμης: 8MB MemFlashCard
Χωρητικότητα μνήμης: 21-120
Τύπος αρχείων: jpeg,
Ταχύτητες κλείστρου: 1/4-1/750
Εκθεση: προγραμματισμένη
Ισορροπία λευκού: αυτόματη, επιλεγόμενη
Σύνδεση με υπολογιστή: RS232
Σύνδεση με τηλεόραση: PAL, NTSC
Λογισμικό: Nikon





SONY MVC-FD81

Η Sony είναι αναμφισβήτητα το πρώτο όνομα που έρχεται στο μυαλό κάποιου όταν ακούει για ψηφιακή φωτογραφία. Καλή κατασκευή και δισκέτα 3,5" για τις φωτογραφίες σας. Τι πιο απλό;

Μέγιστη ανάλυση: 1.024x768
Ευαισθησία: 100 ISO
Φακός: οπτικό zoom 3x
Σκόπευτρο: LCD
Εστίαση: αυτόματη, χειροκίνητη
Ελάχιστη απόσταση εστίασης: 50 cm
Τύπος μνήμης: 1,44 MB δισκέτα 3,5"
Χωρητικότητα μνήμης: 21-120
Τύπος αρχείων: jpeg
Ταχύτητες κλείστρου: 1/60-1/40.000
Εκθεση: προγραμματισμένη
Ισορροπία λευκού: αυτόματη
Σύνδεση με υπολογιστή: -
Σύνδεση με τηλεόραση: -
Λογισμικό: -

USER POWER

Η περιπέτεια της Ειρήνης, στην οποία αναφερθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος από τη στήλη, κίνησε το ενδιαφέρον ενός αναγνώστη μας, τεχνικού υπολογιστών, ο οποίος μας έγραψε τις δικές του απόψεις στο θέμα. Ενα άλλο ζήτημα που απασχολεί όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet είναι αυτό του μονοπωλίου των τηλεπικοινωνιών στη χώρα μας, το οποίο θα θίξουμε επίσης αυτόν το μήνα.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΟΙ... ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΙ & ΤΑ ΜΟΝΟΠΩΛΙΑ

Ξεκινάμε λοιπόν με τον αναγνώστη μας Γιώργο Κ. που σχολιάζει το θέμα των "δεινόσαυρων της Πληροφορικής". Ας του δώσουμε το λόγο:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Θα ήθελα, καταρχήν, να δώσω συγχαρητήρια σε όλα τα παιδιά που δουλεύουν στο 'PC Master' για την καταπληκτική δουλειά που γίνεται, αλλά ειδικότερα σε εσάς τον ίδιο που παρέχετε τη δυνατότητα σε κάθε ταλαιπωρημένο χρήστη από τους 'δεινόσαυρους' της περίφημης οδού Στουρνάρη να περιγράψει άλλη μια 'συνηθισμένη', στο χώρο του εμπορίου Η/Υ και περιφερειακών, περιπέτεια μέσω της στήλης 'User Power'. Με τους υπολογιστές ασχολούμαι περίπου 12 έτη, τα 4 τελευταία επαγγελματικά, αφού αυτή τη στιγμή συνεχίζω τις σπουδές μου στο συγκεκριμένο τομέα. Αφού διάβασα προσεκτικά το γράμμα της αγαπητής Ειρήνης Πετροπούλου στο προηγούμενο τεύχος, μπορώ να πω πως με κάνατε να ενοχληθώ αρκετά με τη συμβουλή σας προς τους χρήστες να μην αγοράζουν μεμονωμένα περιφερειακά από οποιοδήποτε μαγαζί κάτω από την καθοδήγηση 'δικών τους' τεχνικών. Κάθε μεμονωμένο περιφερειακό έχει τη δική του εγγύηση καλής λειτουργίας χωρίς να έχει σχέση με το κατάστημα από το οποίο θα αγοραστεί, ασχέτως αν κάποιοι πουλάνε ως μεμονωμένα περιφερειακά OEM συσκευές χωρίς ούτε καν manual. Ας μην ξεχνάμε το περίφημο γεγονός που πρώτο ανέφερε το 'PC Master' για τις 'και καλά OEM Matrox' που πουλούσαν κάποιοι επιτήδειοι ως κάρτες της Matrox, ενώ η ίδια η εταιρία είχε κυκλοφορήσει μόνο Retail.

Γιατί λοιπόν υποστηρίζετε να αγοράζουν οι χρήστες ολοκληρωμένα συστήματα, αφού οι 'δεινόσαυροι' για συστήματα που περιέχουν περιφερειακά μεγάλης εγγύησης (βλ. Diamond Viper V550 με 5 χρόνια εγγύηση) περιορίζονται στον 1 χρόνο που συνήθως δίνεται. Επίσης, τι πάει να πει 'Εσύ το χάλασες';

Οταν κάηκε κάποιο από τα recorders, που σίγουρα θα σας έχει τύχει, σας είπε ποτέ το κατάστημα 'ότι εσείς το χαλάσατε'; Καλύτερα να μην αναφερθούμε στη συγκεκριμένη motherboard (SOYO 5EHM καθώς και SOYO 5EMA) που μόνο σε εμένα προσωπικά έχει τύχει να περάσουν 3 ελαττωματικές (δεν επιρρίπτω καμία ευθύνη στην κατασκευάστρια ή αντιπρόσωπο εταιρία, αφού μπορώ να πω ότι αντικαταστάθηκαν χωρίς να δημιουργηθεί κανένα πρόβλημα), αφού πολλές φορές έχω γίνει 'ο φίλος τεχνικός' αρκετών γνωστών μου και μάλιστα μερικές φορές κάποιου συντάκτη σας, ο οποίος ακολουθεί τις συμβουλές μου πιστά.

Θα ήθελα λοιπόν να επισημάνω πως πολύ κακώς υποστηρίζετε, άδελά σας φυσικά, τις προσπάθειες ορισμένων που απλώς προσπαθούν να πουλήσουν ένα ολοκληρωμένο Η/Υ ή και μεμονωμένα περιφερειακά, χωρίς να προσφέρουν στο χρήστη-θύμα τη σωστή υποστήριξη. ***Ας με συγχωρέσετε όλοι, αλλά δεν μπορώ να καταλάβω τι σόι εγγύηση καλής λειτουργίας είναι αυτή, όταν τα καταστήματα ζητάνε 25.000 δρχ. την ώρα για να επισκευάσουν λάθος είτε του κατασκευαστή είτε του ιδίου του καταστήματος.*** *Ας με κάνει κάποιος να πιστέψω πως αυτό δεν γίνεται σκοπίμως. Ελάτε στη θέση της συμπαθεστάτης Ειρήνης και πείτε μου με ποιους τρόπους μπορεί να χαλάσει η ίδια ή ο φίλος-τεχνικός την cache μνήμη. Από την εμπειρία μου λέω πως η Μ/Β ήταν εξαρχής ελαττωματική και θα πρότεινα να ζητήσουμε από τη φίλη μας να ανακοινώσει το όνομα του καταστήματος. Ετσι, για να σταματήσει αυτή η κοροϊδία, όπως τουλάχιστον έχει τολμήσει να κάνει άλλο περιοδικό του*



ίδιου χώρου κοινοποιώντας ταυτόχρονα το άρθρο και στο κατάστημα όπου έγινε η αγορά. Ενα άλλο θέμα που θα ήθελα να θίξω είναι η εισαγωγή, από πολλές εταιρίες, παιχνιδιών ζώνης Ασίας. Γιατί ανεχόμαστε αυτό το γεγονός; Θα μου απαντήσει κάποιος ότι αυτό είναι λεπτομέρεια, αλλά μπορώ να του απαντήσω ρωτώντας τον γιατί δεν φέρνουν παιχνίδια καθώς και DVD της ζώνης της Β. Αμερικής. Η απάντηση στην ερώτησή μου είναι για να μη χάνονται χρήματα. Στην περίπτωση με τα παιχνίδια μπορεί κάποιος να με βεβαιώσει ότι το να αγοράζω παιχνίδια ζώνης Ασίας δεν με ζημιώνει; Συγγνώμη, για την καυστικότητά μου στα παραπάνω θέματα. Ελπίζω με αυτήν την επιστολή, εάν δημοσιευτεί, να ενημερωθούν αρκετοί από τους χρήστες και έτσι να φτάσουμε σε μία πιο τίμια αγορά χωρίς 'δεινόσαυρους' (τους γνωρίζετε και τους γνωρίζω - off the record) πλέον στη Στουρνάρη.

Πολλούς χαιρετισμούς,

Γιώργος Κ."

Σε ό,τι αφορά τους "δεινόσαυρους", συστήσαμε κι εμείς στο προηγούμενο τεύχος να προτιμάτε τα καταστήματα που εξειδικεύονται σε πωλήσεις περιφερειακών, όταν θέλετε να συναρμολογήσετε το νέο σας PC, εκτός βέβαια αν έχετε πείρα στο συγκεκριμένο σπορ, οπότε απλά θα αναζητήσετε τη φθηνότερη λύση.



Καταρχήν, να διευκρινίσω, προς αποφυγή παρεξηγήσεων, πως ποτέ δεν έγραψα, γενικά και αόριστα "μην πηγαίνετε σε δικούς σας τεχνικούς, παρά μόνο σε αυτούς των καταστημάτων". Ισα ίσα που αναφέρθηκα και ολίγον τι ειρωνικά σε κάποιους "απόγονους του Μίδα" που πληρώνονται λες και τα χέρια τους είναι από χρυσάφι. **Ωστόσο, δεν μπορώ να παραβλέψω τις δυσκολίες που παρουσιάζει για έναν αρχάριο χρήστη η πρώτη συναρμολόγηση ενός PC, γνωρίζοντας εξάλλου πως δεν είναι λίγες οι φορές που τα χρήματα για να αγοραστούν τα εξαρτήματα μαζεύτηκαν με κόπο και ιδρώτα.** Αν, λοιπόν, μέσα σε αυτές τις δυσκολίες προστεθεί και αυτή μιας ελαττωματικής κάρτας ή motherboard, δεν αργούν να έρθουν η στεναχώρια και ο πανικός. Ε, φανταστείτε τώρα τα συναισθήματα αυτά εις διπλούν, όταν μέσα στις υπόλοιπες γκαντεμιές προστεθεί και αυτή του καταστήματος που μοστράρει στον απογοητευμένο νέο χρήστη τον όρο της εγγύησης που λέει ότι "εάν το μηχάνημα ανοιχτεί από μη εξουσιοδοτημένο από εμάς τεχνικό, κλάψ' τα, Χαράλαμπε". Και στο σημείο αυτό πιστεύω πως οι μαγαζάτορες έχουν δίκιο. Δεν είναι σωστό να μετατίθεται σε αυτούς η ευθύνη για λάθη που πιθανόν να έκαναν άλλοι. Στο κάτω κάτω αυτοί, με την εγγύηση που δίνουν, παίρνουν το ρίσκο τους και αναλαμβάνουν τις ευθύνες τους όταν κάτι δεν πάει καλά. Ο τρίτος τεχνικός που θα κοιτάξει το μηχάνημα ποιες ευθύνες και ποιο ρίσκο αναλαμβάνει;

Ολα αυτά δεν σημαίνουν φυσικά πως οι τεχνικοί που δεν δουλεύουν σε κατάστημα, αλλά έχουν δικό τους τεχνικό γραφείο, είναι άχρηστοι. Ισα ίσα που, για να επιβιώνουν ως ελεύθεροι επαγγελματίες κι όχι ως υπάλληλοι, δεν αποκλείεται να είναι και πολύ καλύτεροι. Οταν όμως το μηχάνημά σας είναι ακόμα στην περίοδο εγγύησης, γιατί να μην το δώσετε για σέρβις στο κατάστημα απ' όπου το αγοράσατε, αφού θα σας διορθώσει δωρεάν το οποίο τυχόν πρόβλημα; Αν, βέβαια, το κατάστημα δεν σας εξυπηρετήσει σωστά ή σας ζητήσει χρήματα, παρ' ότι το PC σας και εγγύηση έχει και δεν ανοίχτηκε από τρίτο τεχνικό, εμείς είμαστε εδώ για να δημοσιοποιήσουμε την καταγγελία σας.

Τέλος, σε ό,τι αφορά τους "δεινόσαυρους", συστήσαμε κι εμείς στο προηγούμενο τεύχος να προτιμάτε τα καταστήματα που εξειδικεύονται σε πωλήσεις περιφερειακών, όταν θέλετε να συναρμολογήσετε το νέο σας PC, εκτός βέβαια αν έχετε πείρα στο συγκεκριμένο σπορ, οπότε απλά θα αναζητήσετε τη φθηνότερη λύση.

Ας περάσουμε όμως στη συνέχεια σε όσα μας γράφει ο φίλος Δημήτρης Νίκος Θεοδωρακόπουλος για τα μονοπώλια:

"Συχνά στο 'PC Master' έχει εκφραστεί κριτική για το μονοπώλιο του ΟΤΕ στη χώρα μας. Καταρχήν, η Deutsche Telekom είχε και αυτή μονοπώλιο στη Γερμανία (σε μια χώρα που πληρώνεις ακόμα και για το ραδιόφωνο ή την τηλεόραση!), όχι μόνο στα κανονικά τηλέφωνα αλλά και στα κινητά (!). Επίσης, η συγκεκριμένη εταιρία ποτέ δεν διακρινόταν για τα φθηνά της τιμολόγια. Γιατί λοιπόν θα πρέπει να τους αφήσουμε να έρθουν στην Ελλάδα και να μας πάρουν τα ωραία μας λεφτά; Να υπενθυμίσω επίσης ότι ο ανταγωνισμός και η ελευθερία των τιμών δεν είναι πανάκεια και δεν οδηγούν πάντα στη μείωση των τιμών - πάρτε, για παράδειγμα, την αγορά των καυσίμων. Εξάλλου, μέχρι να μπει στον ανταγωνισμό η Cosmote στα κινητά, οι τιμές ήταν πανάκριβες, παρά τον όποιο ανταγωνισμό. Να αναφέρω ακόμα ότι οι εταιρίες κινητής τηλεφωνίας έδιναν μόνο 6 δρχ. στον ΟΤΕ για κάθε τηλεφώνημα από σταθερό σε κινητό και αντίστροφα, παρ' όλο που χρησιμοποιούσαν το δίκτυο του ΟΤΕ (!), για ένα τηλεφώνημα το οποίο μπορούσε να κοστίσει 1.000 δρχ. ή και παραπάνω. Αλλά κανένας δεν μιλάει για αυτά, γιατί πίσω από τις εταιρίες αυτές υπάρχουν συμφέροντα, ενώ τον ΟΤΕ μπορεί ο καθένας να τον βρίζει. Βέβαια, όλα τα παραπάνω δεν σημαίνουν ότι εγώ είμαι ικανοποιημένος με τα τιμολόγια του ΟΤΕ και με τις υπηρεσίες του, αλλά για αυτό δεν φταίει πάντα η έλλειψη 'ανταγωνισμού'.

Με σεβασμό,

Δημήτρης Νίκος Θεοδωρακόπουλος"

Εδώ έχουμε να κάνουμε μονάχα μία παρατήρηση: Σωστά, ο ανταγωνισμός δεν ρίχνει πάντοτε τις τιμές. Το σίγουρο όμως είναι πως τα μονοπώλια τις ανεβάζουν κατά βούληση. Οταν κάποιος έχει και το μαχαίρι και το πεπόνι, αυτός καθορίζει και το πώς θα κοπούν οι φέτες...

ΔΕΚΑ ΣΥΝΑΠΤΑ ΕΤΗ

Δέκα χρόνια ζωής για ένα περιοδικό δεν είναι καθόλου λίγα. Δεν θα με παρεξηγήσετε, λοιπόν, αν αφιερώσω δυο - τρεις αράδες για την επέτειο αυτή...

Με το που επέστρεψαν από τις διακοπές, τόσο ο Βαγγέλης όσο και ο Γιάννης, ήταν σε μεγάλες φούριες. Πρώτη μέρα στη δουλειά και δεν ξεκόλλησαν από το γραφείο τους πριν το ρολόι να δείξει οκτώ και κάτι ψιλά (το βράδυ εννοείται). Επρεπε να περάσουν μια - δυο μέρες για να καταλάβω ότι το τεύχος που ετοίμαζαν είχε κάτι το εξαιρετικό. Θα έπρεπε όμως να το είχα φανταστεί: Η αναμαλλιασμένη κόμη του Κράτσα, το χαμένο βλέμμα του Πατρίκου (περισσότερο από όσο συνήθως δηλαδή), κάτι έπρεπε να μου πουν όλα αυτά.
Πριν από δέκα χρόνια, λοιπόν, τον Σεπτέμβριο του 1989, το "PC Master" κυκλοφορεί για πρώτη φορά στα ελληνικά περίπτερα. ("Γιατί" θα μου πείτε "πριν από το 1989 κυκλοφορούσε στα περίπτερα άλλης χώρας;" Προσπερνώ το σχόλιο με ανωτερότητα.) Δεν ξέρω τι με έπιασε και άρχισα να ψάχνω στα αρχεία του περιοδικού, προσπαθώντας να βρω σε ποιο τεύχος ξεκίνησα εγώ την "καριέρα" μου (ο Θεός να την κάνει καριέρα) μέσα από τη στήλη "Μεταξύ μας". Μάλλον σε κάτι τέτοιες στιγμές σε πιάνουν οι αναπολήσεις: "Θυμάσαι, ρε, τότε...", "εγώ στην ηλικία σου..." και άλλα τέτοια, μπλιαχ! Τότε συνειδητοποίησα πως... ήμουν νιος και γέρασα. Εψαχνα το αρχείο του 1996, τίποτα. Του 1995, τίποτα. Το "Μεταξύ μας" υπήρχε ακόμα πιο πριν. Και τότε βρήκα το άτιμο το τεύχος του Απριλίου 1993 με το "Editorial" του Πατρίκου να αναγγέλλει με περισσή χαρά το ξεκίνημα της νέας στήλης "Μεταξύ μας", που θα ασχολείται, λέει, με όλα και με τίποτα. Α να χαθείς, ξιπασμένε! (Ωχ! Αχ! Ουχ! Ελεος, κ. διευθυντά, έλεος! Ναι, ναι, θα βάψω το δωμάτιο της κόρης σας με τη γλώσσα μου! Ελεος! Οχι με το κνούτο, όχι!) Τι πρέπει να κάνεις τη σήμερον ημέρα για να επιβιώσεις... Ατιμη κενωνία! Τι λέγαμε, λοιπόν; Α, ναι! Ο σεβάσμιος νυν διευθυντής Σύνταξης, αρχισυντάκτης τότε, κ. Ιωάννης Πατρίκος (ευλογημένο το όνομά του) μέσα στη μεγαλοθυμία του μου έκανε την ύψιστη τιμή να αναφέρει εμένα, το ταπεινότερο από τα ταπεινά σκουλήκια, στο εμπνευσμένο "Editorial" εκείνου του τεύχους. (Πώς τα πάω, αφεντικό; Καλά; Συνεχίζω, λοιπόν...)
Εξι χρόνια "Μεταξύ μας"! Δεν μπορώ να το πιστέψω. Με μια απλή αριθμητική μάς κάνουν 6 χρόνια x 11 τεύχη το χρόνο, 66 άρθρα. Μείον ένα στο οποίο δεν είχα γράψει γιατί έγινε μια στραβή, 65. Συν 5 επειδή τώρα είναι Σεπτέμβριος και όχι Απρίλιος, 70. Εβδομήντα άρθρα επί δύο σελίδες το άρθρο, 140 σελίδες (συν κάτι ψιλά επειδή κάνα-δυο φορές το "Μεταξύ μας" ήταν τρισέλιδο ή και τετρασέλιδο). Χα! Ενα "PC Master" βγάζω μόνος μου! Τα λεφτά μου, ρεεεε! (Ωχ! Αχ! Ουχ! κ.λπ.) Να τα εκατοστίσεις, "PC Master"!

ΓΙΑΤΙ ΤΑ WINDOWS ΣΕΡΝΟΝΤΑΙ;

Είχα πάντα μια απορία: Γιατί τα άτιμα τα Windows σέρνονται; Ενας φίλος από τα παλιά, είδε που μαράζωνα και ανέλαβε να μου ανοίξει τα μάτια.

Το ερώτημα ήταν πάντα το ίδιο: Γιατί κάθε έκδοση των Windows έχει την ίδια ταχύτητα που είχε το GEM όταν αυτό έτρεχε σε υπολογιστές 286; Ε; Γιατί; Ρώταγα γνωστούς και φίλους και κανείς δεν μπόρεσε να μου δώσει μια ικανοποιητική απάντηση. Να όμως που ένας από αυτούς κατάφερε να τρυπώσει στα άδυτα της Microsoft στο Seattle και να φέρει στο φως ένα τμήμα του πηγαίου κώδικα των Windows 98. Και τότε τα κατάλαβα όλα: Τις καθυστερήσεις, τα κολλήματα, τη δυσκολία στην εγκατάσταση, όλα. Παραθέτω αυτό το τμήμα του πηγαίου κώδικα που βρέθηκε στα χέρια μου, μπας και καταλάβετε τίποτα και εσείς. Είναι γραμμένο σε (κάτι σαν) C, αλλά αν έχετε λίγη φαντασία ή γνώση κάποιας άλλης γλώσσας προγραμματισμού, θα καταλάβετε τον κώδικα αυτό, ακόμα και αν δεν είστε εξοικειωμένοι με τη γλώσσα C.

```
Confidential- Windows98 Source Code

/*
TOP SECRET Microsoft Code
Project: Chicago(tm)
Projected release-date: Summer 1998
*/

#include "win31.h"
#include "win95.h"
#include "evenmore.h"
#include "oldstuff.h"
#include "billrulz.h"
#define INSTALL = HARD

char make_prog_look_big[1600000];

void main()
{
while (!CRASHED)
{
display_copyright_message();
display_bill_rules_message();
do_nothing_loop();
if (first_time_installation)
{
make_50_megabyte_swapfile();
do_nothing_loop();
totally_screw_up_HPFS_file_system();
search_and_destroy_the_rest_of_OS/2();
hang_system();
}
write_something(anything);
display_copyright_message();
do_nothing_loop();
do_some_stuff();
if (still_not_crashed)
{
display_copyright_message();
do_nothing_loop();
basically_run_windows_3.1();
do_nothing_loop();
do_nothing_loop();
}
}

if (detect_cache())
disable_cache();

if (fast_cpu())
{
set_wait_states(lots);
set_mouse(speed, very_slow);
set_mouse(action, jumpy);
set_mouse(reaction, sometimes);
```

```
}
/* printf("Welcome to Windows 3.11"); */
/* printf("Welcome to Windows 95"); */
printf("Welcome to Windows 98");
if (system_ok())
crash(to_dos_prompt);
else
system_memory = open("a:\swp0001.swp",
O_CREATE);

while (something)
{
sleep(5);
get_user_input();
sleep(5);
act_on_user_input();
sleep(5);
}
create_general_protection_fault();
}
```
Κατατοπιστικότατο έτσι; Δεν μπορείτε να πείτε...

ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ

Δεν μπορώ να μη σταθώ σε κάτι που εκ πρώτης μοιάζει ως μια καθαρά χρηματιστηριακή κίνηση, εκ δευτέρας όμως γεννά πολλά ερωτηματικά στο χώρο των υπολογιστών.

Φαντάζομαι ότι διαβάσατε στις εφημερίδες ή ακούσατε στα νέα των οκτώμισι (που έγιναν οκτώ και μετά οκτώ παρά τέταρτο και όπου να 'ναι θα γίνουν στις εφτά το πρωί) πως ο Δημοσιογραφικός Οργανισμός Λαμπράκη (ΔΟΛ για συντομία) απέκτησε το 15% της Microland, στην οποία βασικός μέτοχος είναι ο όμιλος Altec. Δεν μπορεί να σας ξέφυγε, βούιξε ο τόπος. (Μια εφημερίδα μάλιστα, μέσα στον πανικό της, έγραψε ότι ο ΔΟΛ αγόρασε το 15% της Microsoft!)
Σίγουρα, η πρώτη σας αντίδραση είναι να πείτε "και εσένα τι σε νοιάζει, ρε;". (Ε, όχι και "ρε", χρησιμοποιήστε και καμιά άλλη νότα - η "λα" μου φαίνεται καλύτερη: "Εσένα τι σε νοιάζει, λα;". Δεν είναι πιο ευπρεπές;)
Ξέρω ότι από χρηματιστήριο έχω μεσάνυχτα - έως και δύο το πρωί δηλαδή. Αλλά, για σκεφτείτε το λίγο: Ο ΔΟΛ δεν είναι αυτός που εκδίδει εκείνο το κορυφαίο περιοδικό Πληροφορικής με τρία (επίσης) γράμματα; Δώστε του και μια δεύτερη ευκαιρία, ξανασκεφτείτε το...

ΑΝΤΕ ΠΑΛΙ...

Βρε παιδιά, δεν σας είπα να παρατήσετε το θέμα; Το παρακάναμε πια! Το πολύ το "Κυρελέησον" το βαριέται κι ο Θεός!

Δηλώνω υπεύθυνα ότι δεν θα δημοσιεύσω άλλο γράμμα που θα μιλάει για "κλέφτες και αστυνόμους" πριν από το 2000 - και λίγο λέω. Εν ολίγοις, αυτό είναι το τελευταίο -αυστηρώς και διά ροπάλου- γράμμα αναγνώστη που δημοσιεύω για το συγκεκριμένο θέμα φέτος. Αμάν, βρε παιδιά! Δεν έχετε άλλα computero-προβλήματα στη ζωή σας; Θα πρέπει να είστε οι μόνοι ευτυχισμένοι χρήστες επί της Γης.

"Αγαπητέ Master,
Καταρχάς, συγχαρητήρια σε εσένα και στους υπόλοιπους συντάκτες και μη που συμβάλλουν στο να είναι το περιοδικό σχεδόν τέλειο.(Αλήθεια, ποιο είναι το τέλειο;) Αυτό το γράμμα δεν χρειάζεται να το δημοσιεύσετε, απλώς διαβάστε το. Γράφω για το θέμα της πειρατείας.
Προτού αρχίσω, να πω πως έχω μόνο ένα original παιχνίδι και τα υπόλοιπα είναι πειρατικά, οπότε υποστηρίζω τους πειρατές και ανήκω στους 'Wintermute και Cia'. Οι απόψεις μου είναι οι εξής: Πρώτον, η πειρατεία είναι κλεψιά αλλά η υπερκοστολόγηση ενός παιχνιδιού για να καλυφθούν ζημιές από τα υπόλοιπα δεν είναι; Δεύτερον, εάν περίμενα σύμφωνα με τον κ. (τι ηλικία είναι;) Βασδέκη δύο με τρεις μήνες για να πέσει η τιμή ενός παιχνιδιού, το ενδιαφέρον μου θα είχε χαθεί γιατί υπάρχει κατακλυσμός νέων παιχνιδιών στην αγορά. Τρίτον, εγώ προσωπικά δεν έχω αγοράσει ποτέ πειρατικό παιχνίδι που να μου έχει παρουσιάσει το παραμικρό πρόβλημα. Τέταρτον, για τον Arch Devil έχω να πω πως, εάν νιώθει άσχημα που αγόρασε πειρατικά παιχνίδια, τότε μπορεί να μου τα δώσει ευχαρίστως!
Τέλος, θα ήθελα να πω ότι, όπως φαίνεται και από τα γράμματα που στέλνουν οι υπόλοιποι αναγνώστες, όλοι υποστηρίζουν τις θέσεις τους με πάθος και πιστεύω πως καλά κάνατε και σταματήσατε το θέμα (όπως παλιότερα με εκείνη τη διαμάχη ανάμεσα στους adventure-άδες και τους άλλους, -θυμάστε-;), γιατί αλλιώς θα πηγαίναμε πολύ μακριά.
Φιλικά,
Menghus

ΥΓ.: Συνεχίζοντας αυτό που ξεκίνησε ο Wintermute:
Εάν κάποιος ξέρει από πού προήλθε το Menghus - χωρίς cheat - να μου πει! Τότε σίγουρα ξέρει να παίζει on-line games, και θα ήθελα να τον βρω καμιά φορά στο Δίκτυο!"

ΥΓ. Συντάκτη: Αν κάποιος ξέρει από πού προήλθε το Menghus, να του το πει - αλλά on-line, στο Δίκτυο...

ΑΠΟ ΤΑ ΑΓΡΑΦΑ

Βρε, πώς αλλάζουν οι καιροί... Ακόμα και η Microsoft προκαλεί τους hackers να "σπάσουν" την ασφάλεια του νέου της NT Server...

Βαρέθηκε φαίνεται η Microsoft να βγάζει patches για τα προγράμματά της εξαιτίας των "αδυναμιών" τους (μα τι όμορφα που τα λεω ο άτιμος!) στον τομέα της ασφάλειας και αποφάσισε να καταφύγει στα μεγάλα μέσα. Σύμφωνα με πρόσφατο δημοσίευμα, προκαλεί όλους τους hackers ανά τον κόσμο να δοκιμάσουν να "σπάσουν" το νέο της Server Software (εν ολίγοις, τα Windows 2000 Server edition). Δυστυχώς, το δημοσίευμα δεν έγραφε τίποτα για την αμοιβή του hacker που θα κατόρθωνε να "σπάσει" το σύστημα. (Άλλωστε μπορεί και να μην υπάρχει αμοιβή...) Η πλάκα είναι ότι ζήλεψε την ενέργεια αυτή της Microsoft και μια εταιρία που κατασκευάζει μια έκδοση του Linux και προέβη και αυτή σε αντίστοιχη ανακοίνωση. Windows 2000 εναντίον Linux, λοιπόν; Θα δούμε. PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΕΚΛΕΙΨΗ ΗΛΙΟΥ
Η τελευταία της χιλιετίας!

"Το ίδιο καλοκαίρι, στην αρχή του σεληνιακού μήνα -και φαίνεται πως μόνο σε τέτοιες συνθήκες είναι δυνατό να συμβεί αυτό- χάθηκε ο ήλιος μετά το μεσημέρι, και πάλι ξαναγέμισε, αφού έγινε πρώτα σα μισοφέγγαρο και φάνηκαν και μερικά αστέρια στον ουρανό."

Θουκυδίδου Ιστορία (Β, 28)

Ένα από τα πιο εντυπωσιακά φυσικά φαινόμενα που μπορεί ο άνθρωπος να βιώσει στη σύντομη ζωή του σε αυτόν τον πλανήτη είναι χωρίς αμφιβολία η ολική έκλειψη Ηλίου. Την τελευταία έκλειψη του αιώνα είχαμε την ευκαιρία να δούμε και από τη χώρα μας, αν και σε ποσοστό που έφτασε το 95% (στην Ορεστιάδα). Οι Αθηναίοι αρκεστήκαμε στο 82%, το οποίο όμως δεν πήγε πίσω σε ομορφιά.

Το φαινόμενο αυτό, το οποίο έχει προκαλέσει το φόβο, το δέος και την ανησυχία στους ανθρώπους, έγινε ορατό κατά 100% σε κάποιες περιοχές της Ευρώπης, όπως η Νότια Αγγλία και η Ρουμανία. Βέβαια, θα έχετε πληροφορηθεί ήδη πως το συνεργείο της ρουμανικής τηλεόρασης που θα μαγνητοσκοπούσε την έκλειψη ήταν... απασχολημένο με την παρακολούθηση άλλων συναδέλφων που γύριζαν ταινία εκεί κοντά. Η ταινία αυτή ήταν μάλλον "ερωτικού" περιεχομένου, αφού λεγόταν κάπως σαν: "Έρωτας κάτω από την έκλειψη". Έτσι, η ρουμανική τηλεόραση δεν έδειξε ποτέ το καταπληκτικό αυτό φαινόμενο. Είδατε τι κάνει ο έρωτας!

Μια έκλειψη Ηλίου, ως γνωστόν, συμβαίνει όταν η Σελήνη, κατά την περιστροφή της γύρω από τη Γη, παρεμβάλλεται μεταξύ αυτής και του Ηλίου, με αποτέλεσμα να ρίχνει τη σκιά της στο μέρος της Γης που βρίσκεται απέναντί της. Εκλείψεις Ηλίου συμβαίνουν κάθε χρόνο, όμως είτε δεν είναι ολικές είτε δεν είναι ορατές από τόσο μεγάλες περιοχές του πλανήτη. Η διαδρομή της έκλειψης που συνέβη στις 11 Αυγούστου ξεκίνησε στο Βόρειο Ατλαντικό και, αφού διέσχισε την Ευρώπη και την Ασία, έφτασε να βυθιστεί στην Ινδία. Σε εκείνο το σημείο το μέρος του Ηλίου που φαινόταν είχε γίνει εντυπωσιακά κόκκινο - όπως τουλάχιστον το είδαμε από την τηλεόραση. Στην Κορνουάλη (Νότια Αγγλία), παρ' όλο που η συννεφιά δεν επέτρεψε στους επίδοξους θεατές να παρακολουθήσουν το φαινόμενο σε όλη την έκτασή του, η έκλειψη -φωτογραφημένη από αεροπλάνα- ήταν ανεπανάληπτη, καθώς ήταν ολική για μερικά λεπτά.



Η ΕΚΛΕΙΨΗ ΣΤΟ INTERNET

Η τελευταία έκλειψη Ηλίου μεταδόθηκε ζωντανά και στο Internet, στους κόμβους πολλών αστεροσκοπείων και άλλων οργανισμών, όπως η NASA ή η EUMETSAT, καθώς και σε sites που έχουν δημιουργηθεί από φανατικούς των εκλείψεων. Πράγματι, είναι πολλοί αυτοί που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν οπαδοί των εκλείψεων Ηλίου, καθώς το εντυπωσιακό αυτό γεγονός κουβαλά μαζί του μία πληθώρα μυστικιστικών και μεταφυσικών ερμηνειών και μύθων, οι οποίοι είναι επόμενο να γοητεύουν πολύ κόσμο. Παραθέτω μία συλλογή από διευθύνσεις με πληροφορίες για την έκλειψη της 11ης Αυγούστου και άλλες με γενικότερα θέματα γύρω από την έκλειψη. Τα περισσότερα sites διαθέτουν πολλά links για την περαιτέρω αναζήτησή σας.

- **NASA (http://eclipse99.nasa.gov):** Ο κόμβος της NASA που αφορά στην έκλειψη της χρονιάς μας καθώς και σε πληθώρα άλλων θεμάτων. Σε αυτό το πολύ πλούσιο site θα βρείτε πληροφορίες για το επιστημονικό και μυθολογικό background του φαινομένου. Επίσης, υπάρχουν πολλές φωτογραφίες από διάφορες εκλείψεις των τελευταίων ετών.
- **EUMESTAT (http://www.eumetsat.de/ eclipse99):** Ευρωπαϊκός Διακυβερνητικός Οργανισμός που διαχειρίζεται τους μετεωρολογικούς δορυφόρους της Ευρώπης και φέρει εις πέρας διάφορα αστρονομικά projects. Οι πληροφορίες που περιέχονται για την έκλειψη είναι ανεξάντλητες, με την προσθήκη πολύ εντυπωσιακών φωτογραφιών.
- **APARA (http://www.ifrance.com/eclipse1999/):** Γαλλικό site με πολύ πλούσιο περιεχόμενο. Η έκλειψη του 1999 καλύπτεται με πλήθος πληροφοριών σχετικά με την ιστορία και τη μυθολογία της έκλειψης, τους κινδύνους που κρύβει, τα όργανα παρακολούθησης και πολλά ακόμη ενδιαφέροντα στοιχεία. Επίσης, μπορείτε να βρείτε άφθονες φωτογραφίες και βίντεο από την ημέρα της έκλειψης, καθώς και διαγράμματα με την πορεία του Ηλίου και της Σελήνης.
- **Live Eclipse '99 Website (http://www.solar-eclipse.org/):** Κόμβος

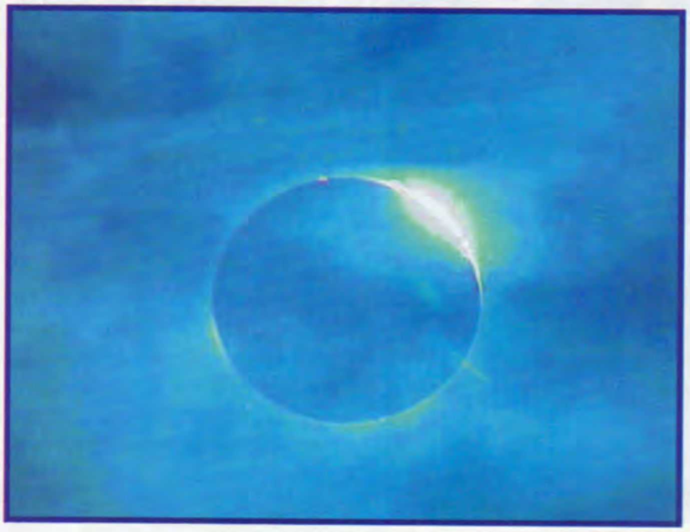
μίας οργάνωσης που έχει στόχο την προώθηση αστρονομικών θεμάτων μέσω του Internet, τόσο για παιδιά όσο και για ενήλικες. Η προσπάθεια γίνεται εθελοντικά και αφορά στη δικτυακή κάλυψη των ηλιακών εκλείψεων. Προς το παρόν μπορείτε να βρείτε αρκετές φωτογραφίες από προηγούμενες εκλείψεις (από άλλες περιοχές του πλανήτη).

- **BBC (http://news.bbc.co.uk/hi/english/sci/ tech/specials/total_eclipse/):** Η περιοχή του ειδησεογραφικού site του BBC που αφορά στις εκλείψεις είναι πράγματι εντυπωσιακή με τον πλούτο των στοιχείων που περιλαμβάνει. Η κάλυψη της πρόσφατης έκλειψης επεκτείνεται σε περιοχές από όλον τον κόσμο, από την Αγγλία μέχρι τις Ινδίες, με ανταποκρίσεις των συνεργατών του BBC και μεγάλο αριθμό φωτογραφιών. Πράγματι πολύ σπουδαία δουλειά.
- **Solar Eclipse 1999 (http://www.eclipse.org.uk/default_hi.htm):** Βρετανικό site του Solar Eclipse 1999 UK Coordinating Group, το οποίο είναι μία ομάδα οργανώσεων και επιστημονικών οργανισμών επιφορτισμένη με την ενημέρωση γύρω από την τελευταία ολική έκλειψη Ηλίου του 20ού αιώνα. Στο συγκεκριμένο site απονεμήθηκε βραβείο καλύτερης κάλυψης της έκλειψης της 11ης Αυγούστου από το περιοδικό "NET Magazine" (5 αστέρια). Οι φωτογραφίες και οι πληροφορίες που θα βρείτε στο site αυτό είναι ανεξάντλητες.
- **WEBEVENTS (http://webevents.broadcast.com/exploratorium/solareclipse/):** Το site Broadcast.com προσφέρει πλήθος υπηρεσιών σχετικά με το Διαδίκτυο. Οι σελίδες που αφορούν στην έκλειψη έχουν δημιουργηθεί σε συνεργασία με τον κόμβο http://www.exploratorium. edu. Εκεί θα βρείτε πλήθος φωτογραφιών και βίντεο της ίδια της έκλειψης, καθώς και πολλά στοιχεία για αυτήν.



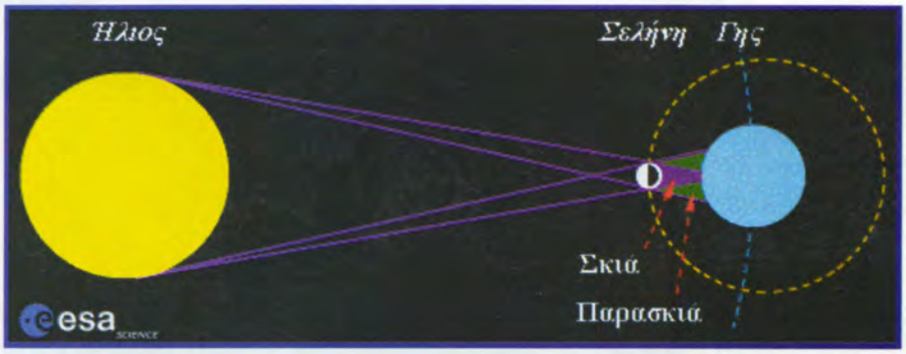
Τέλος, πρέπει να αναφερθεί η πολύ καλή παρουσία του Εθνικού Αστεροσκοπείου Αθηνών (http://www.astro.noa.gr), στο site του οποίου μπορούσε κάποιος να βρει πολλές πληροφορίες σχετικά με την έκλειψη και τους τρόπους παρακολούθησής της, φωτογραφίες από το αστεροσκοπείο και links σε άλλες αντίστοιχες σελίδες. Μάλιστα, το μεσημέρι της Τετάρτης, 11 Αυγούστου, η πρόσβαση τόσο στο site του αστεροσκοπείου όσο και στις σελίδες της NASA για την έκλειψη ήταν εξαιρετικά δυσχερής. Σύμφωνα με τα στατιστικά που υπάρχουν στο site του αστεροσκοπείου, κατά τη διάρκεια της 11ης Αυγούστου το site δέχτηκε 892.045 επισκέψεις και μεταφέρθηκαν συνολικά 5.202MB δεδομένων. Από τις 12:00 το μεσημέρι και μέχρι τις 5:00 το απόγευμα οι επισκέψεις κυμάνθηκαν μεταξύ 70 και 100 χιλιάδων, με τη μέγιστη τιμή (101.077 απαιτήσεις προς τον server) να έχει επιτευχθεί από τις 2:00 μέχρι τις 3:00 (14:10 ήταν η μεγαλύτερη κάλυψη).





ΠΑΡΟΞΥΣΜΟΣ ΤΩΝ Μ.Μ.Ε.

Ο Ιταλός σημειολόγος και θεωρητικός των μέσων Ουμπέρτο Εκο έχει πει πως "τον Αύγουστο δεν υπάρχουν ειδήσεις", εννοώντας κυρίως ότι η προσοχή των Μέσων και του κοινού είναι μάλλον εξασθενημένη. Επομένως, στο πλαίσιο της γενικότερης ατονίας, η έκλειψη ηλίου αποτέλεσε πρόσφορο θέμα για τις ανάγκες των τηλεοπτικών μέσων ενημέρωσης, τα οποία βρήκαν θέμα "ζουμερό" και "σπαρταριστό" για να ασχοληθούν όλη την ημέρα. Τι ακούσαμε εκείνη την ημέρα δεν λέγεται! Πέρα από κάποιες σοβαρές επιστημονικές αναλύσεις και οδηγίες για την ασφαλή θέαση του συμβάντος (είναι πολύ επικίνδυνο για τα μάτια, μέχρι του σημείου να προκαλέσει τύφλωση), οι τηλεοπτικοί μας "αστέρες" έκαναν και πάλι το θαύμα τους... βγάζοντας από τη μύγα ξύγκι. Ο Νοστράδαμος και η Βίβλος ξεθάφτηκαν και μαζί ανασύρθηκαν από τα παλιά, μεγάλα σεντούκια της τηλεθέασης όλες οι γνωστές ιστορίες τρόμου και φαντασίας. Αφού, οι "προφητείες" του παππού Νοστράδαμου για το τέλος του κόσμου μέσα στον Ιούλιο δεν επιβεβαιώθηκαν, έπρεπε να βρεθεί κάτι ακόμη για να τρομάξει τους απανταχού εύπιστους και δεισιδαίμονες. Ενα φαινόμενο της τάξης και της εμβέλειας μίας έκλειψης Ηλίου δεν μπορούσε παρά να προκαλέσει όλες αυτές τις συζητήσεις για τον πανικό, τα ζώα που τρελαίνονται κ.λπ. Τα δικά μου ζώα πάντως (δηλαδή, τρεις γάτες, ένας σκύλος και ο αδελφός μου) δεν κατάλαβαν τίποτα από τη μερική έκλειψη της Αθήνας. Καμία ιδιαίτερη ανησυχία, κανένας πανικός, όπως κάποιοι τηλεοπτικοί μαϊντανοί διατείνονταν ότι παρατήρησαν στην ίδια αθηναϊκή έκλειψη. Ευτυχώς ή δυστυχώς, το τέλος αυτού του μάταιου κόσμου δεν ήρθε ακόμη, κάτι για το οποίο θα χαμογελούν χαιρέκακα



ήδη οι ιθύνοντες της τηλεοπτικής μας λαίλαπας. Θα έχουν πολλές ακόμη αφορμές για να προβλέψουν το τέλος αυτό, βγάζοντας αστρολόγους, χαρτορίχτρες και καφετζούδες στα παράθυρά τους, για να μας πουν πότε ακριβώς θα ολοκληρωθούν... "αι βουλαί του Κυρίου", ώστε να έχουμε ετοιμάσει τη διαθήκη μας και να προλάβουμε να κάνουμε και μια καλή πράξη... μπας και κερδίσουμε τον Παράδεισο...

ΜΥΘΟΙ & ΘΡΥΛΟΙ

Οι μύθοι και οι θρύλοι που συνοδεύουν την έκλειψη Ηλίου είναι τόσο πολλοί και διαφορετικοί όσοι είναι και οι πολιτισμοί που τους δημιούργησαν. Από την αρχαιότητα μέχρι τις μέρες μας ο άνθρωπος απορεί μπροστά στα στοιχεία και τα φαινόμενα της φύσης και, για να μπορέσει να τα εντάξει στη δική του κοσμοθεωρία - και έτσι να προσπαθήσει να τα εξηγήσει-, κατασκευάζει μύθους που μπορούν να κάνουν πιο προσιτά τα φαινόμενα αυτά.

Κοινός τόπος στις περισσότερες κουλτούρες και μυθολογίες είναι η αναπαράσταση στη φαντασία των ανθρώπων ενός μυθικού πλάσματος, το οποίο κατά την ώρα της έκλειψης "καταβροχθίζει" τον Ηλιο. Οι αρχαίοι Κινέζοι προσπαθούσαν να κάνουν όσο περισσότερο θόρυβο μπορούσαν (με τύμπανα και άλλα όργανα) για να τρομάξουν το δράκο και να αφήσει τον Ηλιο -κάτι ανάλογο έκαναν και οι Ινκας-, ενώ πολλές αφρικανικές φυλές ακολουθούν τις ίδιες πρακτικές μέχρι σήμερα. Μάλιστα, στην Κίνα υπάρχει ένας θρύλος που αναφέρεται στην ολική έκλειψη Ηλίου που έγινε στις 22 Οκτωβρίου 2134 π.Χ. Εκείνη η έκλειψη ήταν εντελώς απρόβλεπτη και δεν πρόλαβαν να ετοιμαστούν οι τυμπανιστές και όλοι όσοι συμμετείχαν στην προσπάθεια καταπολέμησης του δράκου. Οι επίσημοι αστρολόγοι της Αυτοκρατορίας (ο Χις και ο Χο), οι οποίοι δεν μπόρεσαν να προβλέψουν την έκλειψη, δεν έχασαν μόνο τη δουλειά τους αλλά και τα κεφάλια τους.

Η τελευταία έκλειψη Ηλίου μεταδόθηκε ζωντανά και στο Internet, στους κόμβους πολλών αστεροσκοπείων και άλλων οργανισμών, όπως η NASA ή η EUMETSAT, καθώς και σε sites που έχουν δημιουργηθεί από φανατικούς των εκλείψεων.

Βασισμένος στην έκλειψη της Σελήνης ο Χριστόφορος Κολόμβος μπόρεσε να κάμψει την αντίσταση των ιθαγενών της Τζαμάικα, οι οποίοι δεν ήταν και πολύ πρόθυμοι να παράσχουν σε αυτόν και το πλήρωμά του τις προμήθειες που ζητούσε. Τότε ο Κολόμβος, ο οποίος βάσει αστρονομικών προβλέψεων γνώριζε πότε θα γίνει η έκλειψη, τους είπε ότι είναι οργισμένος μαζί τους και ότι θα τους αποδείξει την οργή του εξαφανίζοντας το φεγγάρι. Οι ιθαγενείς, φυσικά, τρομοκρατήθηκαν και υποσχέθηκαν να του δώσουν ό,τι ζητούσε, αρκεί να επανέφερε το φεγγάρι στη θέση του - κάτι που έγινε, βεβαίως, έπειτα από μερικά λεπτά.



Στην Ινδία πολλές προλήψεις συνεχίζουν να επιβιώνουν μέχρι σήμερα. Για τον εξευμενισμό του τέρατος που τρώει τον Ηλιο, οι Ινδοί μπαίνουν μέχρι το λαιμό μέσα σε ποτάμια. Με τον τρόπο αυτό πιστεύουν ότι λατρεύουν το δράκο και εξαγνίζονται και οι ίδιοι κατά τη διάρκεια του φαινομένου. Τα σπίτια προφυλάσσονται από τα εχθρικά πνεύματα που απελευθερώνει η έκλειψη Ηλίου με την τοποθέτηση κοχυλιών στις εισόδους τους, ενώ και το φαγητό πρέπει να τυλιχτεί σε φύλλα ειδικού φυτού για να μη "δηλητηριαστεί" από τη συμφορά.

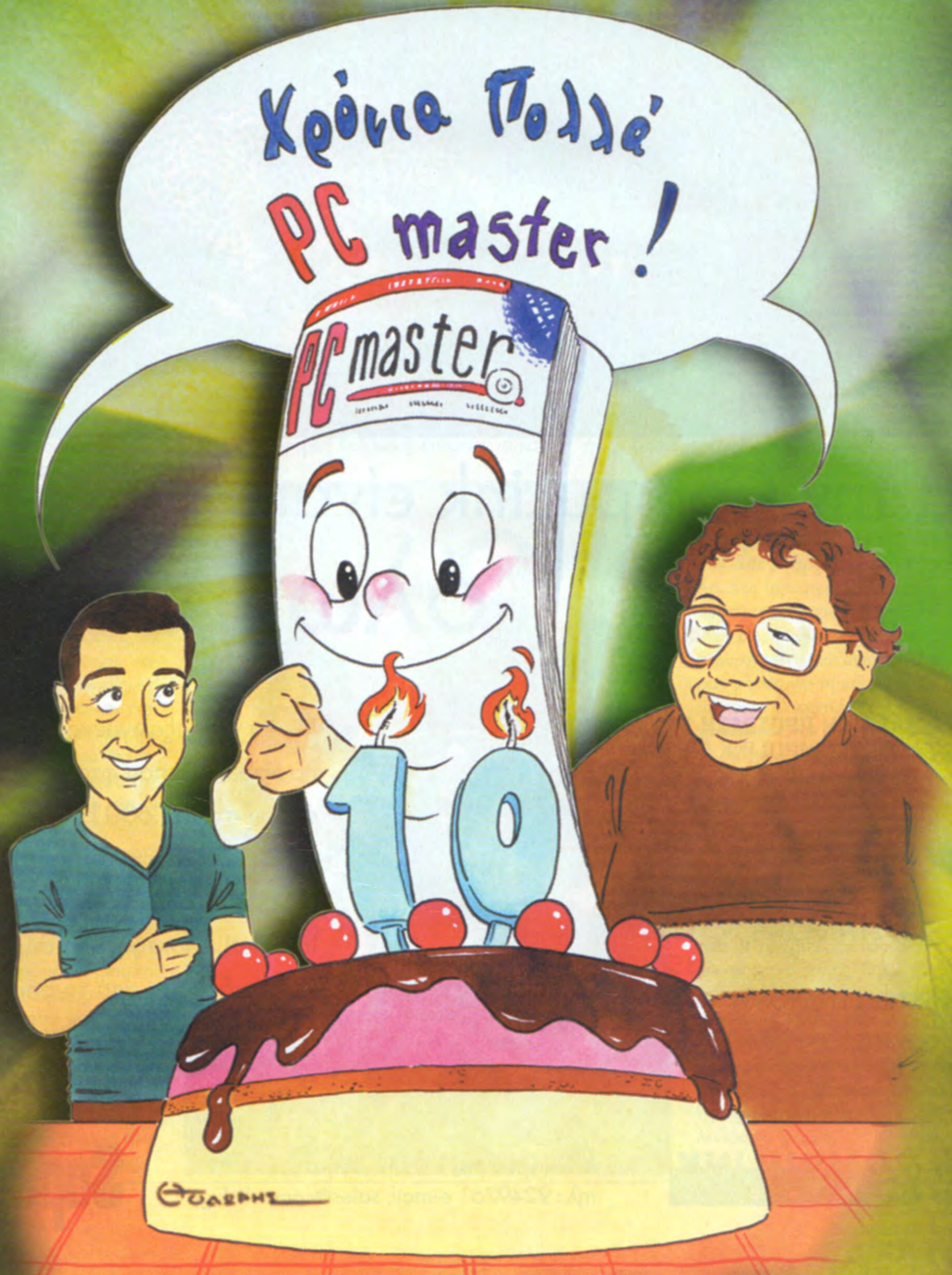
Από την άλλη πλευρά, η πρόληψη και η μυθοπλασία σχετικά με το φαινόμενο αυτό συνυπήρχαν πολλές φορές με την ανάπτυξη της επιστήμης. Ο αρχαίος κόσμος μπορούσε να βιώσει μυστικιστικά την έκλειψη Ηλίου, αλλά ταυτόχρονα είχε τη δυνατότητα να προσπαθήσει να εξηγήσει λογικά το φαινόμενο και να το προβλέψει.

Τόσο οι αρχαίοι Κινέζοι και Ινδοί, οι Αιγύπτιοι, οι Βαβυλώνιοι και οι Σουμέριοι, οι Ινκας και οι Μάγια, καθώς και οι αρχαίοι Ελληνες και οι Αραβες (αργότερα) είχαν αναπτύξει συστήματα παρατήρησης των ουράνιων σωμάτων και είχαν φτάσει σε πολύ ακριβείς και εντυπωσιακές παρατηρήσεις για τη φύση και την κίνησή τους. Οπως πάντα ο άνθρωπος χρησιμοποιούσε ταυτόχρονα την ψυχή και το μυαλό του, στην προσπάθεια να βάλει τάξη στο χάος και να ερμηνεύσει τα φυσικά φαινόμενα που τον γέμιζαν (και συνεχίζουν να τον γεμίζουν) δέος και θαυμασμό.

ΥΣΤΕΡΟΓΡΑΦΟ

Εχω ήδη λάβει αρκετά e-mails σχετικά με τα ζητήματα που θίξαμε στο προηγούμενο τεύχος, δηλαδή σχετικά με το hacking-cracking και με το παρόν και το μέλλον των υπολογιστών γενικότερα. Σε επόμενο τεύχος θα αναφερθώ ξανά στο ζήτημα δημοσιεύοντας ίσως κάποια αποσπάσματα από τις απόψεις των φίλων που έχουν στείλει κάποιο γράμμα.

10 χρόνια "PC Master"



Πριν να ξεκινήσω τη δεκαετή αναπόλησή μου, θα ήθελα να δηλώσω πως δεν αισθάνομαι ότι είμαι ο κατάλληλος άνθρωπος για να μιλήσω για τα δέκα χρόνια της έντονης παρουσίας του "PC Master" στο πλευρό των PC Users. Βλέπετε, δεν είχα την τύχη να βρίσκομαι κοντά του τη στιγμή της "γέννησής" του, τον Σεπτέμβριο του 1989. Εκείνη την περίοδο, η Μητέρα Πατρίδα με είχε καλέσει στους κόλπους της για τους γνωστούς και μη εξαιρετέους λόγους. "Κατατάχθηκα" στο έμψυχο υλικό του "PC Master" το 1991 και από τότε δεν το έχω εγκαταλείψει, όπως ίσως γνωρίζετε.

Οχι βέβαια ότι δεν γνωρίζω τις συνθήκες κάτω από τις οποίες πραγματοποιήθηκε το "ευτυχές γεγονός". Το "PC Master" ήταν στην πραγματικότητα το πνευματικό παιδί του αξέχαστου "Pixel", ενός θρυλικού, θα έλεγα, περιοδικού, που έθρεψε δεκάδες χιλιάδες home users, με βασικά στελέχη τον Χρήστο (Κυριακό), τον Αντώνη (Λεκόπουλο), τον Γιώργο (Κυπαρίσση), τους αδερφούς Γιώργο και Κώστα (Βασιλάκη), τον Αυγουστίνο (Τσιριμώκο), τον Νίκο (Νασούφη), τον Δημήτρη (Παυλή), τον Γιάννη (Ρηγόπουλο) και φυσικά τον Αντρέα (Τσουρινάκη).

Δέκα χρόνια "PC Master". Δέκα χρόνια. Μια δεκαετία δηλαδή. Το ένα τρίτο της ζωής μου. Σαν ψέματα μου φαίνεται. Βλέποντας το ισχνό πρώτο τεύχος, μου είναι δύσκολο να πιστέψω ότι το περιοδικό των 200 σελίδων που κρατάτε στα χέρια σας αποτελεί απόγονο εκείνου του ασπρόμαυρου εντύπου. Και όμως, τηρουμένων των αναλογιών, το σημερινό "PC Master" ασχολείται με θέματα αντίστοιχα εκείνου του πρώτου ηρωικού τεύχους.

Του Γιάννη Πατρίκου

Ενα μεγάλο μέρος αυτής της "dream-team" ("ντριμ-τιμ" όπως συνηθίζουν να αναφέρονται σε αυτή πολλά έντυπα) ήταν υπεύθυνο για τη δημιουργία του "PC Master", του πρώτου περιοδικού για PC Users, το οποίο συνοδευόταν από δισκέτα με shareware προγράμματα που έκαναν ευκολότερη τη ζωή κάθε χρήστη. Η δισκέτα που συνόδευε το περιοδικό ήταν διάστασης 5,25" και χωρητικότητας μόλις 360KB. Μόνον ο Γιάννης ο Ρηγόπουλος ήξερε τι τράβαγε κάθε μήνα για να χωρέσει τα -δέκα συνήθως- προγράμματα στη δισκέτα αυτή. Zip και ξανά zip και βελτιστοποίηση - χώρια τα batch files που έπρεπε να δημιουργεί ώστε τα προγράμματα να αποσυμπιέζονται εύκολα, χωρίς να είναι αναγκασμένος ο χρήστης να θυμάται τις παραμέτρους που δεχόταν το pkunzip για την αποσυμπίεση.



Σήμερα, οι αναγνώστες είναι συνηθισμένοι να βρίσκουν έναν πακτωλό προγραμμάτων στα 650MB που προσφέρει αφειδώς ένα CD-ROM, εκείνη όμως την εποχή τα πράγματα ήταν πολύ πιο δύσκολα. Το CD-ROM δεν είχε ξεκινήσει ακόμα την επανάστασή του, ενώ ακόμα και οι δισκέτες 3,5" των 720KB και 1.44MB, οι οποίες είχαν παρουσιαστεί σχεδόν δύο χρόνια πριν, απείχαν πολύ από το να γίνουν αποδεκτές από τη μεγάλη μερίδα χρηστών. Ας μη μιλήσουμε βέβαια για Internet και γελάσει ο κάθε πικραμένος...

Πρώτος αρχισυντάκτης και "πατέρας" του "PC Master" ήταν ο Χρήστος Κυριακός, με μεγάλη εμπειρία στο "αρχισυντακτιλίκι", την οποία είχε αποκομίσει από την πολύχρονη παραμονή του στο τιμόνι του "Pixel". Ο Αντώνης Λεκόπουλος ανέλαβε να υποστηρίξει το έντυπο χαρίζοντάς του το εκπληκτικό ταλέντο του στο γράψιμο, ο Γιώργος Κυπαρίσσης πρόσφερε το ανεξάντλητο χιούμορ του κάνοντας απόλαυση ακόμα και την ανάγνωση ενός hardware test, ενώ οι "Αφοί Βασιλάκη" στήριξαν τα πρώτα βήματα του "PC Master" δίνοντάς του τις απεριόριστες γνώσεις τους στον προγραμματισμό σε γλώσσες όπως η Pascal, η C, η Basic και, φυσικά, η γλώσσα μηχανής (η μεγάλη τους αγάπη). Για τον Ανδρέα Τσουρινάκη δεν χρειάζεται να μιλήσω - τον ξέρετε αρκετά καλά και μπορείτε να φανταστείτε ποια ήταν η φύση της συνδρομής του από τα πρώτα κιόλας τεύχη. Για να σας λύσω την απορία, το πρώτο adventure review που έκανε ο Αντρέας στο "PC Master" ήταν αυτό του "Police Quest II", της Sierra φυσικά (αχ, Sierra...).



Οπως ήταν φυσικό, οι Pixel-άδες έβρισκαν διασκεδαστική αυτή τη δουλειά. Ιδιαίτερα όταν έπρεπε να ασχοληθούν με τα PC games δεν τους έμενε "άντερο" από τα γέλια. Με το που έβλεπαν τα τέσσερα (4) χρώματα της CGA σε ανάλυση 320x200 ή τα ανύπαρκτα της Hercules (άσπρο-μαύρο) σε ανάλυση 720x348, τα πόδια τους άρχιζαν να μην είναι σε θέση να υποστηρίξουν το βάρος του κορμιού τους. Με το πρώτο άκουσμα του (ανύπαρκτου) ήχου βρίσκονταν ήδη στο πάτωμα σφαδάζοντας από ένα ασυγκράτητο γέλιο. Βλέπετε, εκείνη την εποχή η Amiga και ο Atari ST, με τα πολλά χρώματα και τον φοβερό ήχο, μεσουρανούσαν. Η AdLib, η μόνη κάρτα ήχου για PC εκείνη την περίοδο, δεν

Χρήστος Κυριακός

Πριν από δέκα χρόνια, όταν το "Pixel" μεσουρανούσε, όλοι εμείς οι μέχρι κόκαλο Pixel-άδες, όταν βγάζαμε ένα τεύχος είχαμε την αίσθηση ότι δεν είχαμε χορτάσει, κάτι περίσσευε κάθε φορά, ίσως όρεξη, ίσως τρέλα, δεν το ξέραμε ακριβώς, αλλά η βαλίτσα ξεχείλιζε και όσο κι αν ανεβαίναμε όλοι επάνω δεν έκλεινε με τίποτα. Πού να κλείσει, άλλωστε, όταν έπρεπε να χωρέσει την αγάπη του γράφοντος, αλλά και αυτή του Λεκόπουλου, του Τσουρινάκη και πολλών άλλων φίλων και συνεργατών που, ως συνέχεια, κατέθεσαν την ψυχή τους στο νέο έργο που λεγόταν "PC Master".

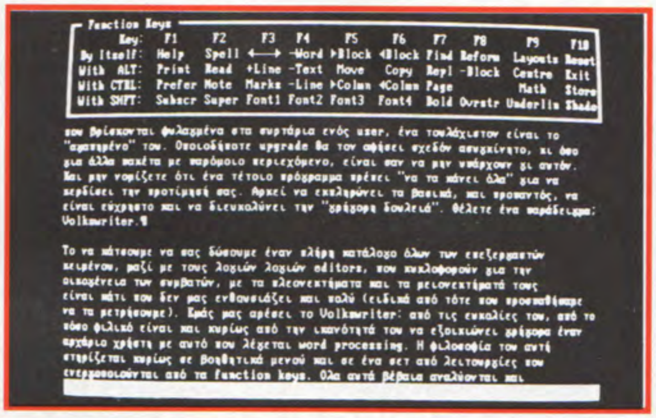
Εκδότη βρήκαμε εύκολα. Ηταν ο γνωστός, πάντα πρόθυμος να χρηματοδοτήσει τις προσπάθειές μας (ας είναι καλά ο άνθρωπος). Κάθε φορά που συμφωνούσε με όλα αυτά τα περίεργα που του προτείναμε, κοιταζόμαστε με τον Αντώνη με απορία. Τελικά, όμως, είχε δίκιο.

Και το "PC Master" έγινε πραγματικότητα. Ηταν ένα υπερπολυτελές περιοδικό, όχι στην εκτύπωση και το χαρτί, όπως θα σπεύσουν να με διορθώσουν οι παλαιότεροι, αλλά στο περιεχόμενο. Οι Γ. και Κ. Βασιλάκης, ο Ρηγόπουλος, ο Νασούφης, ο Καλύβας και κάποιοι, που λόγω της δεκαετίας ας με συγχωρήσουν αν τους ξεχνάω, μας βοήθησαν να βάλουμε γερά θεμέλια στο ξεκίνημα του περιοδικού.

Σαν να το ξέραμε ότι θα χρειαστούν γερά θεμέλια γιατί στη συνέχεια ήρθε το τρομερό δίδυμο Πατρίκου - Τσουρινάκη. Ο τεράστιος (φυσικά και μεταφορικά) Ανδρέας Τσουρινάκης και ο επίσης τεράστιος (αλλά μόνον μεταφορικά) Γιάννης Πατρίκος σήκωσαν ψηλά το οικοδόμημα του "PC Master" για να το κάνουν σήμερα το αγαπημένο μας περιοδικό για computer games.

Εύχομαι η βαλίτσα του "PC Master" να πάει μακριά και να ταξιδεύει για πολλά χρόνια. Και κάπου κάπου ας στέλνει και καμιά κάρτα σε μας τους παλαίμαχους από τα μακρινά του ταξίδια στον κόσμο της τεχνολογίας. Ας είναι και κάρτα γραφικών, δεν πειράζει...

μπορούσε να συγκριθεί στο ελάχιστο με τον πολυκάναλο ήχο εκείνων των μηχανών. Η... σύγκρουση ήταν αναπόφευκτη. Οι καθαροί PC-άδες, σαν την αφεντιά μου, κατηγορούσαν τις "παιχνιδομηχανές" και τα "guru meditation" σε κάθε ευκαιρία που δινόταν. Οι δε Pixel-άδες είχαν αποθρασυνθεί. Μέχρι και ένα "έπος" έγραψαν για χάρη του DOS, τα περίφημα "MS-DOSεια 88" -λίγο πριν από τη δημιουργία του "PC Master"- όπου κατηγορούσαν ευθέως "τη σάλα του MS-DOS με τα πολλά PCιά". Αξέχαστες εποχές.



Ο πλέον αγαπημένος -και δύστροπος- επεξεργαστής κειμένου του "PC Master": Το Volkswriter Deluxe. Ο υπογράφων, μόλις πέρσι σταμάτησε να τον χρησιμοποιεί...

Μέσα σε ένα τέτοιο κλίμα λοιπόν γεννήθηκε το "PC Master", από χαρισματικούς ανθρώπους που αγαπούσαν τους υπολογιστές εν γένει - ανεξάρτητα από τις επιφανειακές προστριβές.

Ειλικρινά, από τις πρώτες εκείνες "ηρωικές" εποχές του "PC Master" αυτό που θυμάμαι με νοσταλγία δεν είναι ούτε ο προγραμματισμός (σε Pascal πάντα), ούτε το παίδεμα με τα σερνάμενα PCs, ούτε οι ατέλειωτες πληκτρολογήσεις, ούτε τα κολλήματα. Είναι εκείνο το πνεύμα συνεργασίας (και χαβαλέ) που επικρατούσε στο δωμάτιο όπου συστεγάζονταν το "Pixel" με το "PC Master". Τα πειράγματα, τα σαρκαστικά σχόλια, το Kick Off και το Sensible Soccer. Μεταξύ σύνταξης άρθρου και τυπογραφείου, ο Κυριακός και ο Λεκόπουλος έπαιζαν και πέντε - έξι ματς για να τους πάει καλά η μέρα.

Στα PCιά εμείς είχαμε άλλα παιχνίδια, τα οποία περιέργως δεν ήταν ελκυστικά για τους Pixel-άδες: Lotus 1-2-3, dBase III, Volkswriter, Sidekick, Turbo Pascal και MS Assembler. Πού και πού παίζαμε και κανένα Space Quest II σε Hercules για το ξεκάρφωμα.

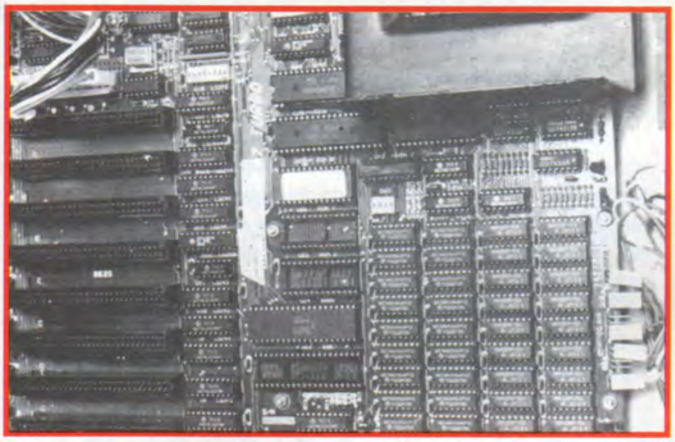


Τα γραφικά της CGA μπορεί να μην ήταν τα καλύτερα, όμως το Police Quest II, το πρώτο adventure που παρουσιάστηκε στο "PC Master", έκλεψε καρδιές.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ

Οπως προανέφερα, στο συντακτικό "team" του "PC Master" εντάχθηκα το 1991. Μέχρι τότε υπήρχε μια μορφή συνεργασίας του στιλ "γράψε-όποτε-έχεις-ελεύθερο-χρόνο", αλλά με τα υπόλοιπα παιδιά του περιοδικού είχαμε ιδιαίτερα θερμές σχέσεις (ε, πια, μην πηγαίνει συνέχεια ο νους σας στο πονηρό!). Ξέρετε, τα συνηθισμένα: Κλωτσιές, σφαλιάρες, καρφίτσες στην καρέκλα, σαΐτες, τίποτα το σπουδαίο. Οταν ανέλαβα πια αρχισυντάκτης του εντύπου, οι σχέσεις μας βελτιώθηκαν ακόμα περισσότερο: Μέχρι και motherboard παραλίγο να φάω στο κεφάλι και τότε οι motherboards δεν είχαν καθόλου ευκαταφρόνητο βάρος.

Τότε ήρθα για πρώτη φορά σε επαφή και με τις διαδικασίες έκδοσης ενός περιοδικού, με πρώτο και κυριότερο μάθημα τη συλλογή άρθρων από τους εσωτερικούς και εξωτερικούς συντάκτες, των οποίων πρώτο μέλημα ήταν πώς θα γλιτώσουν το στρίμωγμα (να την κάνουν λαμόγια που λένε). Εκείνη την εποχή, μάλιστα, τα πράγματα ήταν πολύ πιο "άγρια" απ' ό,τι είναι σήμερα κι αυτό διότι τότε δεν υπήρχαν τμήματα DeskTop Publishing με τα QuarkXpress, τα Illustrator, τα



Τυπική motherboard της δεκαετίας του '80. Αυτά τα "πολλά τσιπάκια" κάτω δεξιά είναι η κεντρική μνήμη του συστήματος. Με το μάτι, την υπολογίζω πάνω - κάτω σε 640KB.

PhotoShop και τα άλλα "καλούδια" της σύγχρονης τεχνολογίας που σου κάνουν τη ζωή εύκολη και βοηθούν στην ταχύτερη έκδοση ενός περιοδικού. Τα κείμενα έπρεπε να σταλούν σε κάποιον εξωτερικό προμηθευτή, να πληκτρολογηθούν, να διαμορφωθούν, να τυπωθούν σε ένα ρολό χαρτί και να επιστρέψουν στο ατελιέ του περιοδικού, το οποίο αναλάμβανε να κόψει το ρολό του χαρτιού σε στήλες, να τις κολλήσει επάνω σε ειδικές σελίδες, που ονομάζονταν κασόχαρτα (και αντιπροσώπευαν δύο αντικριστές σελίδες ενός περιοδικού), να χαρακτηρίσει τα κείμενα και τις φωτογραφίες και, αν όλα πήγαιναν καλά, να στείλει το κασόχαρτο στον τυπογράφο. Αν υπήρχε κάποιο λάθος στην πληκτρολόγηση ή τη συγγραφή, ουαί τοις ηττημένοις! Ολόκληρη η ανωτέρω διαδικασία έπρεπε να επαναληφθεί για τις διορθώσεις. Μιλάμε δηλαδή για χρονοβόρα διαδικασία.

Ως συνέπεια όλων αυτών, οι συντάκτες θα έπρεπε να φέρουν τα άρθρα τους (γραμμένα σε κόλλες αναφοράς γραμμή παρά γραμμή, με περιθώριο στην άκρη για τις τυχόν παρατηρήσεις του αρχισυντάκτη) πολλές, μα πολλές μέρες πριν από την ημερομηνία έκδοσης του περιοδικού. Ε, λοιπόν, όσο μου φέρατε εσείς άρθρα στην ώρα τους, άλλο τόσο μου έφεραν και οι συντάκτες. Οι συντάκτες, λοιπόν (ανάμεσα σε αυτούς και η αφεντιά μου, έτσι; Να μην βγάζω και την ουρά μου απέξω), είναι μια περίεργη συνομοταξία ανθρωποειδών, οι οποίοι πιστεύουν συνεχώς και αδιαλείπτως ότι ο αρχισυντάκτης τούς κοροϊ-

Αντώνης Λεκόπουλος

MSDOSεια '88

Μια φορά κι έναν καιρό, τα PCs ήταν μακρόστενα ορθογώνια κουτιά που κάθονταν πιάνοντας το μισό σου γραφείο. Οι οθόνες πρασινόμαυρες, το λειτουργικό MS DOS 2.0, τα disk drives 5 1/4", οι σκληροί δίσκοι 20Mbytes, οι επεξεργαστές 8086 και το "mouse" με τα "Windows" λέξεις άγνωστες. Τα προγράμματα που έτρεχαν έφταναν μέχρι Lotus 1-2-3 και φυσικά για games ούτε λόγος - άλλωστε αυτός ήταν ο λόγος για τον οποίο εμείς, οι τότε "Pixeλάδες" με τις Amiga, τους Atari, ακόμα και τους ταπεινούς Commodore 64, Amstrad CPC 6128 και Spectrum 48 - 128, πειράζαμε αυτούς, "τους DOSάδες", με τετράστιχα του τύπου:

να 'χε ο IBM παιχνίδια, graphics που σκοτώνουν
για να παίζουν οι DOSάδες και να ξενερώνουν

αλλά και με ατάκες όπως "Γιαννάκη, άλλαξες τα λάδια στο PC;". Βλέπετε, τότε, τα ορθογώνια κουτιά άνοιγαν από τα πλάγια και προς τα επάνω - όπως ακριβώς το καπό του κινητήρα ενός αυτοκινήτου.

Ομως τα PCs άρχισαν να φθηναίνουν, να γίνονται πιο γρήγορα, να μην απαιτούν ατέλειωτη πληκτρολόγηση για να σου δείξουν τι είχε μέσα ο σκληρός - ο οποίος μεγάλωνε σε χωρητικότητα - και βέβαια να μετακομίζουν δειλά δειλά από τα γραφεία στα δωμάτια των κομπιουτεράδων - χομπιστών. Τότε ήταν που ο Νίκος Μανούσος, προβλέποντας σοφά τη στροφή της αγοράς, αποφάσισε να βγάλει το "PC Master". Ενα περιοδικό που θα ασχολιόταν με IBM -μια και το "Pixel" πάλευε με τη φθίνουσα αγορά των home computers- και θα προσπαθούσε να βοηθήσει τον PC User των αρχών των 90's. Μια ομάδα δημιουργήθηκε λίγο πολύ εκ των ενόντων: Ο Χρήστος Κυριακός, η αφεντιά μου, ο Γιώργος Κυπαρίσσης, ο Ανδρέας Τσουρινάκης, οι Vassilakis Bros, ο Νίκος Νασούφης, ο Γιάννης Πατρίκος, ο Δημήτρης Ζερβός και άλλοι που σίγουρα ξεχνάω. Αυτό ήταν το team που έβγαλε τα πρώτα τεύχη του περιοδικού.

Δέκα χρόνια αργότερα, το "Pixel" έχει κλείσει (και δεύτερη φορά), οι Amiga και τα υπόλοιπα έχουν πεθάνει και μόνο ένας ZX80 αντιστέκεται ως αντίκα σε λειτουργική κατάσταση. Δέκα χρόνια αργότερα το PC -που άλλοτε το έβλεπα και το κορόιδευα- δεν σβήνει σχεδόν ποτέ. Εχει γίνει φιλικό, έχει και χρωματάκια τώρα - αλήθεια θυμάται κανείς τις CGA και τις Hercules; - μπαίνει στο Internet, παίζει μουσική, ένα χάρμα οφθαλμών, ό,τι θα γίνονταν οι home computers αν επιζούσαν απ' την επέλαση του Βασιλάκη του Πόρτα.

Δέκα χρόνια αργότερα, ένα τηλεφώνημα ήρθε να με βγάλει για λίγο από τον έντυπο κόσμο της μοτοσικλέτας: "Θα γράψεις κάτι για τα 10 χρόνια του 'PC Master';"

"Να γράψεις". Μια κουβέντα είναι. Τι να ξεχωρίσεις από τις "ατέλειωτες ώρες χαράς" και τις πλάκες με την υπόλοιπη συντακτική ομάδα; Να θυμηθώ μήπως την περίφημη κάρτα με την οποία κάναμε grabbing τα screenshots απ' τα παιχνίδια - διότι τότε για software grabbers ούτε λόγος; Ή τα πρώτα θέματα του περιοδικού που προσπαθούσαν να ξεδιαλύνουν πού σταματούσε η δουλειά και πού άρχιζε το χόμπι με ένα PC;

Χρόνια πολλά, "PC Master".

Συνεχίστε την καλή δουλειά, παιδιά.

Κώστας Βασιλάκης

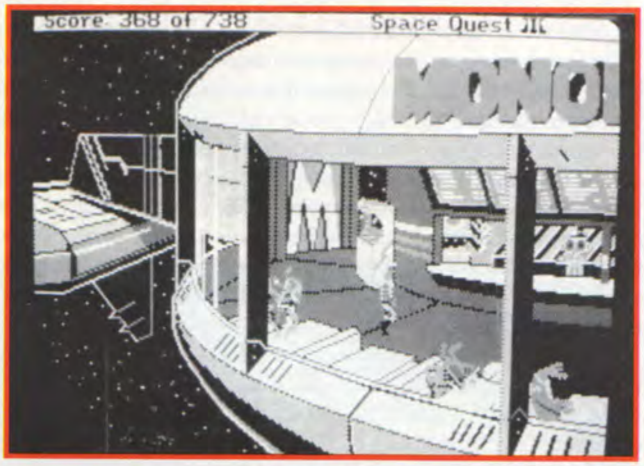
Πρέπει να ήταν φθινόπωρο του '89 όταν είχα αποκτήσει το πρώτο μου PC, ένα Hyundai 8088 με δύο μονάδες δισκέτας. Μέχρι τότε είχα στην κατοχή μου έναν Spectrum 48K με λαστιχένιο πληκτρολόγιο (τον καλύτερο δηλαδή οικιακό υπολογιστή που έχει εμφανιστεί ως τώρα), τον οποίο χρησιμοποιούσα, πέρα βέβαια από το θεάρεστο έργο της ενασχόλησης με τα παιχνίδια, για την αρθρογραφία μου στο ομόσταβλο περιοδικό, το "Pixel". Μέσ' στη νεανική μου απερισκεψία είχα ανακοινώσει την εξέλιξη στον τότε αρχισυντάκτη του "Pixel" και -όπως έμελλε να μάθω- του "PC Master", τον Χρήστο τον Κυριακό.

- Χρήστο, ξέρεις αγόρασα PC.
- Α, ωραία, και έχουμε μια στήλη στο "PC Master" που θα μπορούσες να γράψεις.
- Μα...

Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, οι αντιρρήσεις και οι ενδοιασμοί δεν είχαν κανένα αποτέλεσμα. Κάπως έτσι λοιπόν ξεκίνησε η συνεργασία μου με το "PC Master", αρχικά μέσα από τη στήλη "How To" και τις απαντήσεις στις απορίες των αναγνωστών.

Η εκδίκηση για την ανάθεση αυτή ήρθε σε αρκετά μεταγενέστερο χρόνο και πιθανότατα σε λάθος άτομο, αλλά άξιζε έτσι και αλλιώς τον κόπο: Καθώς το πλήθος των επιστολών προς τη στήλη είχε παρουσιάσει σε ένα διάστημα τεσσάρων ετών σημαντική αύξηση, είχε πολύ ενδιαφέρον να φέρνει ο φιλότιμος συντάκτης ένα άρθρο της τάξης των 8 σελίδων, τη στιγμή που ο αρχισυντάκτης του περιοδικού (που ενσαρκωνόταν πλέον από τον Γιάννη Πατρίκο) είχε προϋπολογίσει όχι περισσότερες από τέσσερις. Δυστυχώς, μετά από κάποιο χρονικό διάστημα, η εισαγωγή των δισκετών και των CD-ROMs στο περιοδικό έδωσαν στον αρχισυντάκτη τη δυνατότητα να μειώσει δραστικά το μέγεθος των τυπωμένων σελίδων μετακινώντας εκεί τις λίστες των προγραμμάτων, αλλά για όσο κράτησε άξιζε τον κόπο. Η ικανοποίηση αυτή αντιστάθμιζε όχι μόνο το σοκ της ανάθεσης της πρώτης στήλης, αλλά και αυτό της μεταγενέστερης προσπάθειας (και αυτής επιτυχημένης) για την ανάθεση μιας ακόμη στήλης με προγραμματιστικό αντικείμενο, που είχε τον ιδιαίτερα ευφάνταστο τίτλο "Programming", η οποία κράτησε για περίπου δύο χρόνια πραγματευόμενη ποικίλα ζητήματα τεχνικών προγραμματισμού για περιβάλλον DOS κυρίως, μέχρι να παραδώσει τη σκυτάλη στον προγραμματισμό σε περιβάλλον Windows.

Κοιτώντας τώρα τη -δεκαετή πλέον- ιστορία του "PC Master", είναι εύκολο να δει κανείς ότι ξεχώριζε (και ακόμη ξεχωρίζει) από τα άλλα περιοδικά του χώρου, καταφέρνοντας να ξεφύγει από την πεπατημένη της δοκιμής 734 σκληρών δίσκων χωρητικότητας έως 20GB ή των 1.076 προτεινόμενων ρυθμίσεων που μπορείτε να κάνετε στο system.ini, και έχοντας πάντα κάτι παραπάνω για τον αναγνώστη που ήθελε τον υπολογιστή όχι ως μια μηχανή επιδόσεων αλλά ως ένα εργαλείο για δημιουργία. Και αυτή ακριβώς ήταν πάντα η αναζήτηση όλων των συντελεστών του περιοδικού (με τα απαραίτητα διαλείμματα για να "ασκηθεί κριτική" στη Microsoft ή για να θαυμαστούν οι νέοι γιγαντιαίοι δίσκοι χωρητικότητας 540 MB). Να τα εκατοστίσεις, "PC Master"!



Με τα γραφικά της CGA δεν ήταν εύκολο να ξεχωρίσεις τον ήρωα. Εδώ το Space Quest III από το δεύτερο τεύχος. Προσωπικά, μου άρεσε περισσότερο το Space Quest II.

δεύει και ότι αν φέρουν το άρθρο τους τρεις μέρες πριν από την κυκλοφορία του περιοδικού στα περίπτερα, ε, δεν χάλασε και ο κόσμος. Ο αρχισυντάκτης θα προλάβει.

Μετά την πρώτη μου (αποτυχημένη βέβαια) προσπάθεια συλλογής άρθρων, άρχισα να σκέφτομαι σοβαρά ότι ίσως δεν ήταν και πολύ καλή ιδέα να δεχθώ τη θέση του αρχισυντάκτη στο "PC Master". Ηταν όμως πλέον αργά. Είχα νιώσει και εγώ τη γοητεία έκδοσης ενός τέτοιου περιοδικού τόσο, που μου ήταν αδύνατο να φανταστώ τη ζωή μου χωρίς αυτό. Ξυπνούσα το πρωί (πρωί που λέει ο λόγος - πριν από τις 10:30 ποτέ δεν πήγαινα στη δουλειά εκείνη την εποχή) και έτρεχα στην κυριολεξία να βρεθώ στο γνώριμο και αγαπημένο μου περιβάλλον, την αίθουσα σύνταξης του "PC Master".

Η μεγάλη μου αγάπη για τα adventure games -τα μόνα που έπαιζα τότε και η συντριπτική πλειοψηφία αυτών που παίζω σήμερα- ήταν η αιτία να αναπτυχθεί μια ειλικρινής και βαθιά φιλία με τον "μαιτρ" του είδους Ανδρέα Τσουρινάκη, φιλία η οποία έχει αντέξει πολλά και δύσκολα χρόνια. Ειλικρινά, από αυτό το άρθρο δεν ήθελα να λείψει η πένα του Αντρέα αλλά αυτός, ως γνήσιος adventurάς, τόσο στα παιχνίδια υπολογιστών όσο και στην πραγματική ζωή, προτίμησε μια μαγευτική περιπέτεια στην "καρδιά" της αμερικανικής ηπείρου: το Εκουαδόρ. Χαλάλι, βρε Ανδρέα! Αν είναι για το Εκουαδόρ, χαλάλι!

ΤΑ ΠΑΝΩ-ΚΑΤΩ

Τα πάντα ρει, έλεγε ο Ηράκλειτος και μάλλον ήξερε κάτι παραπάνω από εσάς και εμάς. Τα PCs, από τα δειλά και προσεκτικά βήματα που έκαναν στην αρχή, πασχίζοντας να μπουν στο δωμάτιο των PC users, πήραν θάρρος και προχώρησαν με μεγάλες δρασκελιές, κατακτώντας το χώρο του home computing. Τα παραδοσιακά και τόσο αγαπημένα home computers υποσκελίστηκαν στενάζοντας κάτω από το βάρος της IBM, της Intel και της Microsoft, για να εξαφανιστούν τελικά (από τις βιτρίνες των καταστημάτων και όχι από τις καρδιές των χρηστών τους) και να δώσουν τη σκυτάλη σε αυτό που σήμερα αποκαλούμε "παιχνιδομηχανή" (NES, SNES, N64, Sega Megadrive και Saturn και Sony Playstation). Από τη μεριά του, το PC απέκτησε πολύ καλά γραφικά, αρχής γενομένης από την έλευση της VGA, και ήχο ισάξιο αυτού των καλύτερων παιχνιδομηχανών (με την έλευση της SoundBlaster). Ταυτόχρονα, η ταχύτητά του αυξήθηκε δραματικά. Ηταν έτοιμο πλέον να παίξει το ρόλο ενός καλού home computer, τον οποίο θα μπορούσε ο χρήστης να χρησιμοποιήσει είτε ως εργαλείο είτε ως διασκέδαση.

Αντίστοιχα κινήθηκε και το "PC Master" εκείνης της εποχής, το οποίο συνέχιζε να δίνει "το παρών" στο χώρο των power users, αλλά ταυτόχρονα αύξησε σημαντικά τις σελίδες που αφορούσαν σε PC games. Το μέγεθος και η χωρητικότητα της δισκέτας άλλαξαν σε 3,5" και 720KB αντίστοιχα (Απρίλιος 1994), δίνοντας τον διπλάσιο όγκο προγραμμάτων στους αναγνώστες του. Τόση μάλιστα ήταν η ζήτηση για παρουσιάσεις PC games, ώστε από τον Σεπτέμβριο του 1993 και για δύο χρόνια το "PC Master" χωρίστηκε σε δύο περιοδικά που βρίσκονταν στην ίδια συσκευασία: Το καθ' εαυτό "PC Master", το οποίο συνέχισε να ασχολείται με θέματα που αφορούσαν στον PC User και το "PC Games", στο οποίο βρίσκονταν οι παρουσιάσεις των παιχνιδιών και μόνο.

Το 1995 ήταν μια σημαδιακή χρονιά για το "PC Master". Καταρχήν, τα δύο "περιοδικά" (PC Master και PC Games) έγιναν ξανά ένα, ενώ το τελικό αποτέλεσμα είχε περισσότερες σελίδες απ' ό,τι και τα δύο μαζί. Επιπλέον, τον Σεπτέμβριο του 1995 η δισκέτα των 3,5" έγινε χωρητικότητας 1,44MB. Η αλλαγή όμως αυτή δεν κράτησε πολύ. Τον Δεκέμβριο του ίδιου χρόνου, το "PC Master" έγινε το πρώτο περιοδικό στην Ελλάδα που συνοδευόταν από CD-ROM χωρητικότητας 640MB! Τέτοια τρομακτική αλλαγή στη χωρητικότητα αποτελούσε δοκιμασία και ρίσκο για τη Σύνταξη, αλλά τελικά τα καταφέραμε - απ' ό,τι φάνηκε, εκ των υστέρων φυσικά, διότι ακόμα και έπειτα από αρκετά ξενύχτια σερί είχαμε μια αμφιβολία και μια αγωνία όσο να πεις.



Το σκιτσάκι του Αλέκου Μπαϊραμίδη (Μπι) που συνόδευε το άρθρο με τις "οδηγίες χρήσεως" του EOL (Elixir Of Life) του Ερρίκου Καλύβα, ένα από τα πιο δημοφιλή προγράμματα που έδωσε ποτέ το "PC Master".

ΟΛΩΣ ΠΡΟΣΦΑΤΩΣ

Από το 1997 μέχρι σήμερα το "PC Master" πέρασε μια περίοδο μικρών και μεγάλων αλλαγών. Αλλαξε το λογότυπό του (για τέταρτη φορά), ενώ ο αριθμός των σελίδων του αυξήθηκε κατακόρυφα. Η αναλογία ύλης για PC Users και για PC Gamers ακολούθησε ένα σημαντικό σκαμπανέβασμα στη διάρκεια αυτών των δύο χρόνων, τόσο που ακόμα προσπαθούμε να τη σταθεροποιήσουμε. Ο Σεπτέμβριος του 1999 (το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, ντε) αποτελεί άλλον έναν σταθμό στη δεκαετή ιστορία του περιοδικού, όχι μόνον διότι σημαδεύει το δέκα χρόνια κυκλοφορίας του περιοδικού, αλλά και γιατί είναι το πρώτο "PC Master" που κυκλοφόρησε ποτέ με δύο CD-ROMs, μια προσφορά του περιοδικού στους αναγνώστες του για την επέτειο των δέκα χρόνων.

Δεν ξέρουμε τι μας περιμένει στο μέλλον, ελπίζουμε όμως τα επόμενα χρόνια να είναι τόσο ευχάριστα και δημιουργικά όσο τα προηγούμενα.

Χρόνια πολλά σε όλους!

PC

Γιάννης Ρηγόπουλος

Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω, φίλοι μου καλοί ! Και για να πω την αλήθεια η ιστορία δεν τελειώνει. 10 χρόνια κοντά στο "PC Master" είναι πραγματικά μια μεγάλη εμπειρία. Πώς μπορώ να ξεχάσω τον τότε αρχισυντάκτη Χρήστο Κυριακό που το 1989 με φώναξε στο γραφείο του και μου ανήγγειλε το ξεκίνημα ενός νέου εντύπου που θα άκουγε στο όνομα "PC Master". Η χαρά μου μεγάλη, βέβαια. Είχα όμως και μια μεγάλη αποστολή! Να δημιουργήσω εξαρχής τη δισκέτα που θα συνόδευε το περιοδικό. Επίπονη δουλειά, η οποία βέβαια στέφθηκε με επιτυχία. Από τότε ακολούθησαν μόνιμες στήλες και άρθρα μου, χωρίς να παραλείπεται φυσικά και η εξέλιξη της συνοδευτικής δισκέτας.

Εκτοτε πολλά άλλαξαν, προς το καλύτερο βέβαια, και το αποτέλεσμα το έχετε στα χέρια σας ύστερα από 10 ακριβώς χρόνια. Ο Γιάννης Πατρίκος, φίλος και συνεργάτης, ώθησε το περιοδικό στα ύψη των προτιμήσεων ως μεταγενέστερος αρχισυντάκτης. Από το μονόχρωμο πρώτο τεύχος του Σεπτεμβρίου '89 φτάσαμε στο πολύχρωμο και πολυσέλιδο του '99 και με ένα super-hot CD-ROM, απόγονο των δισκετών των πρώτων ετών. Μέχρι πρότινος η στήλη "Web Surfing" ήταν υπό την επίβλεψή μου και τώρα διαβάζετε συχνά πυκνά τα games reviews μου με παρουσιάσεις των πιο νέων παιχνιδιών για PCs. Πραγματικά, αναπολώ τα πρώτα χρόνια του "PC Master" όπου τα πάντα γίνονταν με πολύ μεράκι για να φτάσει το περιοδικό στο επίπεδο που το βρίσκετε σήμερα. Η πείρα πια είναι το μυστικό της επιτυχίας μας και, όπως βλέπετε, όλοι συνεχίζουμε με το ίδιο κέφι τη δουλειά μας για να έχετε κάθε μήνα στα χέρια σας σωστή ενημέρωση γύρω από τη διασκέδασή σας. Σε αυτό βοηθά πάντα και ο νυν αρχισυντάκτης Βαγγέλης Κράτσας με το οργανωτικό του ταλέντο. Προσπαθώ κι εγώ κάθε μήνα να τον βγάζω ασπροπρόσωπο. Το πετυχαίνω, Βαγγελάκη; Οπως θα καταλάβατε, κατάφερα να βρίσκομαι στη συγγραφική ομάδα του "PC Master" από το πρώτο τεύχος του μέχρι και αυτό που κρατάτε τώρα στα χέρια σας.

Το νιώθω σαν δικό μου "παιδί". Η συγκίνησή μου είναι μεγάλη για τα πρώτα 10 "κεράκια" του περιοδικού. Εύχομαι, "PC Master", να τα εκατοστίσεις!!!

TNT2 ULTRA
Ο νέος κυρίαρχος του 3D

Πρόσφατα, από τις σελίδες του περιοδικού, είχαμε παρουσιάσει ένα αφιέρωμα σε κάρτες γραφικών, ειδικότερα σε 3D accelerators. Σε εκείνο το αφιέρωμα αναμφισβήτητος νικητής υπήρξε το Voodoo 3 της 3Dfx. Ωστόσο, η σύγκριση δεν ήταν αντικειμενική, καθώς δεν είχαμε στα χέρια μας άλλες, τρίτης γενιάς κάρτες γραφικών. Τώρα, όμως, έφτασε το τέλος της κυριαρχίας της 3Dfx, καθώς κατέφτασε το TNT2, ο νέος κυρίαρχος στο χώρο του 3D.

Του Δημήτρη "3D" Καρέτσου
dimcar@compulink.gr



ΤΑ ΝΕΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το TNT2, όπως είναι κατανοητό, είναι ο διάδοχος του άκρως πετυχημένου TNT της Nvidia. Επειτα από περίπου 9 μήνες αναμονής, η γνωστή εταιρία παρουσίασε ένα κορυφαίο chipset, μια ολοκληρωμένη λύση για δισδιάστατα και τρισδιάστατα γραφικά. Η αρχιτεκτονική του TNT2 βασίζεται στον προκάτοχό του. Ωστόσο, καθώς το chip κατασκευάζεται στα 0.25 microns, το TNT2 μπορεί να λειτουργήσει σε αρκετά υψηλότερες συχνότητες από αυτές του παλαιότερου μοντέλου. Ας θυμηθούμε ότι τα specifications της Nvidia για το TNT ήταν να κατασκευάζονται οι κάρτες με τον πυρήνα ρυθμισμένο στα 90MHz. Τώρα, χάρη στα 0.25 microns, η Nvidia έχει ανεβάσει το ρολόι σε πολύ υψηλά επίπεδα. Οι διαφορές όμως των δύο chipsets δεν σταματούν στη συχνότητα του ρολογιού. Το TNT2 προσθέτει υποστήριξη για 32MB μνήμης καθώς και δυνατότητα λειτουργίας σε AGP 4x mode. Χάρη στο μεγαλύτερο μέγεθος μνήμης, το TNT2 αποδίδει πολύ καλύτερα σε παιχνίδια με μεγάλα textures, ενώ το AGP 4x δίνει μεγαλύτερο bandwidth στη μεταφορά textures μέσω της κεντρικής μνήμης του συστήματος. Ωστόσο, ακόμα δεν υπάρχει motherboard που να υποστηρίζει AGP 4x, έτσι το πλεονέκτημα αυτό δεν είναι άμεσα εκμεταλλεύσιμο.

Πρέπει να σημειώσουμε ότι το TNT2 έχει υποστεί αλλαγές και στην αρχιτεκτονική του και η διαφορά σε ταχύτητα μεταξύ αυτού και του TNT δεν οφείλεται μόνο στη διαφορά χρονισμού του πυρήνα. Αυτό αποδεικνύεται πολύ εύκολα, αν χρονίσουμε όμοια μία TNT2 και μία TNT κάρτα. Εχοντας στη διάθεσή μας την Asus V3400 και την Asus V3800 Ultra, χρονίσαμε και τις δύο κάρτες όμοια στα 100MHz για τον πυρήνα και 110MHz για τις μνήμες. Πρέπει να αναφέρουμε ότι για να είναι ακόμα περισσότερο ασφαλή τα συμπεράσματα, χρονίσαμε επακριβώς και τα memory timings, τα οποία είναι διαφορετικά για τις κάρτες. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήσαμε για τα παραπάνω είναι το TNTClk, το οποίο επιτρέπει overclocking σε TNT/TNT2 κάρτες και συμπεριλαμβάνεται στο CD του τεύχους. Στον πίνακα 1 φαίνεται πολύ καλά ότι στην ίδια συχνότητα το TNT2 είναι κατά πολύ ταχύτερο από το μικρότερο "αδελφάκι" του, κάτι που επιβεβαιώνει τους ισχυρισμούς της Nvidia για βελτιωμένη αρχιτεκτονική. Οι μετρήσεις του πίνακα ανήκουν στο demo1 του Quake3 version 1.07 και είναι σε υπολογιστή Pentium II 450MHz με 128MB μνήμη. Οι μετρήσεις έγιναν με το Vsync απενεργοποιημένο, high quality sound και το Quake 3 ρυθμισμένο στις καταστάσεις Normal και High Quality.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΕ ΥΨΗΛΕΣ ΑΝΑΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΚΟΡΥΦΑΙΟ FRAME RATE

Πέρα από τις όποιες βελτιώσεις, το TNT2 διατηρεί τα κεκτημένα του προκατόχου του. Η υποστήριξη 32bit χρώματος είναι ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματα του chipset και σε συνδυασμό με την ικανότητα για επιτάχυνση texture μεγέθους 2.048x2.048 pixels προσφέρει υψηλού επιπέδου γραφικά, ανώτερα από κάθε ανταγωνιστικού μοντέλου. Σε παιχνίδια όπως τα ολοκαί-

ΠΙΝΑΚΑΣ 3

	chipset	core clock (MHz)	memory clock (MHz)	Μνήμη (MB)	TV-Out	Video-In	Επιπλέον χαρακτηριστικά
Asus V3800	Nvidia TNT2	125	150	32 SGRAM	NAI	NAI	3D Glasses port
Asus V3800 Ultra	Nvidia TNT2 Ultra	150	183	32 SGRAM	NAI	NAI	3D Glasses port with 3D glasses
Creative Labs TNT2	Nvidia TNT2	-	-	32 SDRAM	OXI	OXI	Unified Driver (Glide emulator)
Ceative Labs TNT2 Ultra	Nvidia TNT2 Ultra	150	183	32 SGRAM	NAI	OXI	Unified Driver (Glide emulator)
Diamond Viper V700	Nvidia TNT2	125	150	32 SDRAM	OXI	OXI	-
Diamond Viper V770 Ultra	Nvidia TNT2 Ultra	150	183	32 SDRAM	OXI	OXI	-
Elsa Erazor III	Nvidia TNT2	125	150	32 SDRAM	NAI	NAI	Revelator (3D) Glasses
Gigabyre GA-660	Nvidia TNT2	125/150	150	32 SDRAM	OXI	OXI	Jumper για overclocking
Hercules Dynamite TNT2	Nvidia TNT2	145	170	16/32 SDRAM	OXI	OXI	Ιδιαίτερα ικανή για overclocking
Hercules Dynamite TNT2 Ultra	Nvidia TNT2 Ultra	175	200	32 SDRAM	NAI/OXI	OXI	Ιδιαίτερα ικανή για overclocking

ΠΙΝΑΚΑΣ 1	TNT (100/110)	TNT2 (100/110)	TNT2 (125/150)	TNT2 (150/183)	TNT2 (170/220)
NORMAL	47,2	52,6	53,2	54,2	54,3
HIGH QUALITY	18,3	24,3	33,1	40,2	43,8

Οι μετρήσεις έγιναν σε έναν Pentium II 450MHz, με το Vsync off και τον ήχο high quality.

ΠΙΝΑΚΑΣ 2	TNT2/TNT2 Ultra	Voodoo 3 2000/3000
Ταχύτητα πυρήνα (MHz)	125/150	143/166
Ταχύτητα μνήμης (MHz)	150/183	143/166
Ποσό μνήμης (MB)	16-32	16
Δίαυλος	AGP 2x/4x	AGP 2x
API's	Direct3D, OpenGL (ICD)	Direct3D, OpenGL (ICD), Glide
16bit acceleration	NAI	NAI
32bit acceleration	NAI	OXI
AGP transfering	NAI	OXI
Maximum texture size (pixels)	2048x2048	256x256
RAMDAC (MHz)	300	300/350



νουρια Quake 3 και Expendable, το TNT2 δείχνει τις ικανότητές του, καθώς το οπτικό αποτέλεσμα είναι άκρως εντυπωσιακό, ενώ ποτέ δεν παρατηρείται πτώση στην ταχύτητα, ακόμα και στις υψηλές αναλύσεις, αρκεί φυσικά να υπάρχει ένα δυνατό σύστημα. Εκεί εντοπίζεται και το μοναδικό ίσως πρόβλημα που έχει το TNT2. Είναι σε μεγάλο βαθμό εξαρτημένο από την ισχύ του υπολογιστή. Σε σχετικά αδύναμους υπολογιστές το TNT2 χάνει την πρωτοπορία σε ταχύτητα, έναντι του Voodoo 3. Ωστόσο η υψηλή οπτική ποιότητα που προσφέρει, πολλές φορές υπερκαλύπτει την όποια πτώση σε ταχύτητα. Στον πίνακα 2 μπορούμε να δούμε τις βασικές διαφορές μεταξύ του TNT2 και του Voodoo 3.

Οι drivers του TNT2 είναι πλήρως συμβατοί με του TNT, με αποτέλεσμα, τόσο σε Direct3D περιβάλλον όσο και σε OpenGL, το TNT2 να μην αντιμετωπίζει προβλήματα συμβατότητας και να παίζει τα πάντα. Ειδικά σε καθαρά OpenGL παιχνίδια, όπως το Quake 3, το TNT2 βρίσκεται πολύ μπροστά από όλες τις άλλες λύσεις που κυκλοφορούν.

Διαθεσιμότητα	Αντιπρόσωπος
NAI	ΠΛΑΙΣΙΟ
NAI	ΠΛΑΙΣΙΟ
NAI	Info-Quest
NAI	Info-Quest
NAI	Informatics
NAI	Informatics
OXI AKOMA	AFC Advance
NAI	Info-Quest
OXI AKOMA	ΠΛΑΙΣΙΟ
OXI AKOMA	ΠΛΑΙΣΙΟ

ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

Αφού αναλύσαμε την αρχιτεκτονική του TNT2, είναι καιρός να περάσουμε σε αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία για τον αναγνώστη. Για τον τελικό χρήστη σημασία έχει η πραγματική απόδοση των καρτών που είναι βασισμένες στο chipset της Nvidia. Η Nvidia αποφάσισε να κυκλοφορήσει δύο εκδόσεις του chipset, για να ικανοποιήσει όλους τους χρήστες, τόσο αυτούς που ζητούν το τέλειο όσο και τους λιγότερο απαιτητικούς. Ετσι, υπάρχουν κάρτες βασισμένες στο TNT2 και κάρτες βασισμένες στο TNT2 Ultra. Τα δύο διαφέρουν μόνο στο χρονισμό τους, με το Ultra να είναι χρονισμένο στα 150MHz και να συνοδεύεται από μνήμες χρονισμένες στα 183MHz, αποδίδοντας πολύ καλύτερα, και το απλό TNT2 να είναι χρονισμένο στα 125MHz συνοδευόμενο από μνήμες στα 150MHz. Αυτά είναι τα specifications της Nvidia. Ωστόσο, κάποιες εταιρίες αποφάσισαν να κυκλοφορήσουν διαφοροποιημένα προϊόντα με ανεβασμένες συχνότητες. Τρανό παράδειγμα είναι οι κάρτες της Hercules. Στον πίνακα 1 βλέπουμε την απόδοση του TNT2 σε διάφορες συχνότητες. Είναι φανερό ότι η αύξηση στο frame rate είναι ραγδαία, κάτι που δικαιολογεί την αγορά μιας TNT2 Ultra κάρτας. Στην κατοχή μας καταφέραμε να έχουμε τις Ultra κάρτες της Asus, της Creative και της Diamond.



Από τα αποτελέσματα των μετρήσεων είναι φανερό ότι οι κάρτες δεν διαφοροποιούνται σε απόδοση μεταξύ τους. Το frame rate σε όλα τα benchmark κυμαίνεται σε παρόμοια επίπεδα. Ετσι, είμαστε σίγουροι ότι κάθε TNT2 Ultra κάρτα θα μας δώσει την απόδοση που θέλουμε και ότι όλα τα παιχνίδια θα συμπεριφέρονται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Η κάρτα της Asus προσφέρει τα περισσότερα. Ενσωματώνοντας μαζί με το TV-Out και Video-In θύρα, προσφέρει δυνατότητα για video capture σε αναλύσεις μέχρι 704x576 με υψηλή ποιότητα και ταχύτητες μέχρι 30fps. Η ύπαρξη στο ίδιο πακέτο των 3D Glasses της εταιρίας είναι ένα επιπλέον ατού. Χάρη στα γυαλιά αυτά, που συνδέονται σε ειδική είσοδο στο πίσω μέρος της κάρτας, ο χρήστης μπορεί να έχει ένα ψευτοτρισδιάστατο περιβάλλον παίζοντας Direct3D παιχνίδια. Το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό, ωστόσο ακόμα δεν υπάρχει driver για λειτουργία κάτω από OpenGL. Ετσι, τα γυαλιά δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν παίζοντας τα Quake 2 και 3. Το μοναδικό ίσως μειονέκτημα της κάρτας είναι η ιδιαίτερα υψηλή τιμή της, που την καθιστά απλησίαστη για τον πολύ κόσμο.

Η κάρτα της Creative Labs αποτελεί ίσως την ορθότερη λύση ανάμεσα στις TNT2. Συνδυάζοντας χαμηλή τιμή με υψηλή απόδοση, είναι ό,τι ζητά κάθε χρήστης. Διαθέτει και TV-Out, ενώ μπορεί εν μέρει να παίξει και παιχνίδια γραμμένα για το Glide, χρησιμοποιώντας τον Unified Driver.

Τέλος, η κάρτα της Diamond έρχεται μάλλον τελευταία ανάμεσα στις τρεις. Χωρίς TV-Out και σε τιμή που κυμαίνεται μεταξύ των άλλων δύο καρτών, μπορούμε να την κρίνουμε ανεπαρκή. Χωρίς να υστερεί σε ταχύτητα, της λείπουν τα extra χαρακτηριστικά που θα την καθιστούσαν ανταγωνίσιμη.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Υπάρχουν και τα απλά μοντέλα των καρτών, καθώς και κάποιες κάρτες που ακόμα δεν έχουν κάνει την εμφάνισή τους στην αγορά. Στον πίνακα 3 εμφανίζονται οι κάρτες που κυκλοφορούν ή σύντομα θα κυκλοφορήσουν στην ελληνική αγορά με όλα τα χαρακτηριστικά τους.

Ωστόσο, είναι γεγονός ότι ο χρήστης που θα καταφύγει στην αγορά οποιασδήποτε TNT2 Ultra κάρτας θα αποκτήσει κορυφαία απόδοση, ενώ σε πολλές περιπτώσεις, ακόμα και οι απλές TNT2 κάρτες αποδίδουν ανώτερα από κάθε άλλη non-Ultra κάρτα. Ο νέος βασιλιάς είναι εδώ και δεν σκοπεύει να χάσει τα σκήπτρα του.

ACTIVATE '99
Μια ματιά στο μέλλον...

Η Activate έχει γίνει πια θεσμός στο χώρο των δημοσιογράφων της Πληροφορικής. Στην πανευρωπαϊκή αυτή συγκέντρωση του ειδικού Τύπου που ασχολείται με υπολογιστές και game consoles η Activision παρουσιάζει τους τίτλους που προωθεί και οι οποίοι πρόκειται να εμφανιστούν στα ράφια των καταστημάτων το επόμενο εξάμηνο. Κρατηθείτε, γιατί οι καλοί τίτλοι είναι πολλοί.

Του Γιάννη Πατρίκου





Η Activate είναι μια εκδήλωση που οργανώνει η Activision και έχει στόχο να ενημερώσει όλους τους Ευρωπαίους δημοσιογράφους Πληροφορικής για τους τίτλους παιχνιδιών που πρόκειται να παρουσιάσει η εταιρία στο άμεσο, αλλά ακόμα και στο όχι τόσο άμεσο, μέλλον. Η εκδήλωση αυτή διοργανώθηκε για πρώτη φορά πέρυσι και καλύφθηκε από τον επί μακρόν συνεργάτη του περιοδικού Σπύρο Παράσχη (παρεμπιπτόντως, ετοιμάζεται να πάει φαντάρος). Η Activate '98 έλαβε χώρα στο Δουβλίνο της Ιρλανδίας και σε αυτήν είχαν παρουσιαστεί τότε παιχνίδια όπως τα Civilization: Call to Power, Heretic II και Sin. Φέτος, η Activate '99 μετακόμισε ελάχιστα (αν διαθέτετε έναν πολύ μικρό χάρτη) πιο βορειοανατολικά, στο μαγευτικό Εδιμβούργο της Νότιας Σκωτίας.

Είναι φανερό ότι οι υπεύθυνοι διοργάνωσης της εκδήλωσης έχουν ένα πάθος με τα μεσαιωνικά κάστρα. Δεν μπορώ να δικαιολογήσω διαφορετικά το γεγονός ότι, τόσο φέτος όσο και πέρυσι, οι παρουσιάσεις των παιχνιδιών έγιναν στα δωμάτια ενός πανέμορφου κάστρου. Πέρυσι ήταν το κάστρο Luttrellstown του Δουβλίνου. Φέτος ήταν το Dundas Castle κάπου στα Lowlands της Σκωτίας, ένα κάστρο χαμένο μέσα σε τεράστιες εκτάσεις πρασίνου - ίσως συνηθισμένο θέαμα για τους Βρετανούς, μαγευτικό όμως για εμένα τον άμαθο Ελληνα. Οπως και να το κάνουμε, δεν βλέπεις κάθε μέρα ανθρώπους να παίζουν ανέμελα γκολφ δίπλα στο χώρο εργασίας σου...

Ο χώρος διαμονής των δημοσιογράφων ευτυχώς βρισκόταν στο κέντρο της παλιάς πόλης του Εδιμβούργου, επάνω στο δρόμο που είναι γνωστός ως Royal Mile και ένωνε (και ενώνει) το κάστρο του Εδιμβούργου με το παλάτι. Πάλι καλά. Αλλο πράσινο δεν ξέρω αν θα το άντεχα. Ενα άλλο σημείο στο οποίο ήμουν τυχερός κατά την επίσκεψή μου στη Σκωτία ήταν ο καιρός. Οσες μέρες ήμουν εκεί δεν έπεσε ψιχάλα, ενώ ο ήλιος ήταν αρκετά θερμός ώστε να μπορεί κανείς να κυκλοφορεί με πουκαμισάκι. Ανέλπιστο! Οχι, βέβαια, ότι δεν χρειάστηκα μπουφάν Ιούλιο μήνα. Από το απόγευμα και μετά ήταν ο αχώριστος σύντροφός μου.

Καιρός όμως να αφήσω τις "τουριστικολογίες", οι οποίες φαντάζομαι ότι ουδόλως σας ενδιαφέρουν, και να μπω στο ψητό. Παιχνίδια, λοιπόν. Είπαμε στην αρχή ότι οι τίτλοι που παρουσιάστηκαν στην Activision ήταν πολλοί, ενώ αρκετοί από αυτούς ήταν και ιδιαίτερα καλοί.

Θα ξεκινήσω με το Quake III Arena, το οποίο αποτελεί τον πιο "hot" και πολυαναμενόμενο τίτλο της Activision και της id Software αυτή τη στιγμή. Η ανάπτυξη του παιχνιδιού έχει φτάσει σε ικανοποιητικό στάδιο, σε σημείο που θα μπορούσα να το αγοράσω άνετα ακόμα και τώρα. Τα κολλήματα υπάρχουν αλλά είναι ελάχιστα, δεν υπάρχουν ελλείψεις στα γραφικά (τουλάχιστον από όσο καταφέραμε να δούμε), ενώ υπάρχουν αρκετές αλλαγές από την demo έκδοση που είχαμε συμπεριλάβει στο "PC Master" λίγα τεύχη πριν. Εχουν προστεθεί ορισμένοι χαρακτήρες (άνδρες και γυναίκες), οι οποίοι έχουν εκπληκτική λεπτομέρεια τόσο στα ρούχα και τις κινήσεις τους όσο και στα πρόσωπά τους. Εχει προστεθεί μάλιστα ένας χαρακτήρας με παγοπέδιλα (!), ο οποίος κινείται διαφορετικά από τους υπόλοιπους. Πάντως, η Activision δεν μας έκανε το χατίρι: Το Quake III Arena παραμένει ένα παιχνίδι αποκλειστικά αφιερωμένο στο deathmatch και το multiuser gaming. Υπάρχει βέβαια και single player mode, το οποίο όμως εξυπηρετεί περισσότερο σκοπούς εκμάθησης της πίστας και του τρόπου χειρισμού παρά οτιδήποτε άλλο. Αν δεν έχετε σύνδεση στο Internet, είτε ξεχάστε το Quake III είτε αποκτήστε!

Το παιχνίδι που μου έκανε την καλύτερη εντύπωση στην Activate '99 (γιατί, όπως και να το κάνουμε, ένα μέρος του Quake III το είχα ξαναδεί, οπότε οι μικροαλλαγές δεν ήταν δυνατόν να μου προκαλέσουν το θαυμασμό) ήταν το Dark Reign II της Pandemic Studios. Πρόκειται για ένα real time strategy το οποίο θα αλλάξει τον τρόπο που σκέφτεστε, τον τρόπο που παίζετε και τον τρόπο που τρώτε το φαΐ σας. (Οχι, αυτό το τελευταίο δεν είναι καθόλου πλάκα: Θα προσπαθείτε να καταπίνετε τις μπουκιές αμάσητες, να τελειώσετε όσο πιο γρήγορα γίνεται ώστε να συνεχίσετε το παιχνίδι σας με το Dark Reign II!!!) Ενα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον σάς περιμένει ώστε να μπορείτε να δείτε τις μονάδες σας -ή ακόμα και μεμονωμένους στρατιώτες- από κοντά ή μακριά, από πάνω, από δίπλα, από μπροστά, από τα μετόπισθεν, από τη γραμμή του πυρός, από οπουδήποτε! Νιώθεις πραγματικά σαν θεός -Θεέ μου, συγ-



QUAKE III ARENA

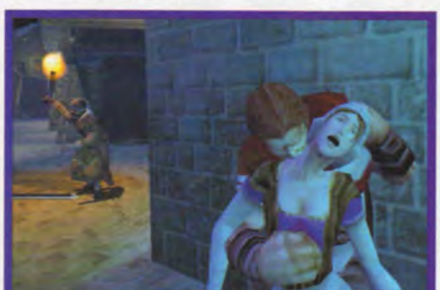
χώρεσέ με- που ελέγχεις έναν μαγευτικό τρισδιάστατο κόσμο. Μπορείς ακόμα και να προσδιορίσεις τη διάρκεια της μέρας και της νύχτας, καθώς οι κανόνες που διέπουν τις δύο αυτές πλευρές του εικοσιτετραώρου διαφέρουν ριζικά. Το παιχνίδι υποστηρίζει βέβαια multiplayer game - αυτό δα μας έλειπε!- ενώ σας επιτρέπει να δημιουργείτε και τους δικούς σας τρισδιάστατους χάρτες! Φτιάξτε τα Μετέ-



DARK REIGN II

ωρα και πολεμήστε ανάμεσα στους βράχους τους! Φτιάξτε τη Σαντορίνη και κατασκευάστε τα units σας στην καλντέρα! Φτιάξτε τις Θερμοπύλες και πολεμήστε στα στενά τους! Οι προοπτικές είναι αναρίθμητες. Περιττό βέβαια να μιλήσουμε για τα εκπληκτικά γραφικά και τα ειδικά εφέ, καθώς και ορισμένα πρωτοποριακά χαρακτηριστικά των units σας. Αυτά εννοούνται... Το Dark Reign II θα είναι έτοιμο μέσα στο φθινόπωρο, γι' αυτό να έχετε τα μάτια σας ανοιχτά. Θα είναι το hit της φετινής σαιζόν.

Η Pandemic Studios παρουσίασε και το Battlezone II, το οποίο θα είναι επίσης έτοιμο μέσα στο φθινόπωρο. Το Battlezone II δεν είναι



VAMPIRE-THE MASQUERADE



Οι υπεύθυνοι της Pandemic Studios που παρουσίασαν τα Battlezone II και Dark Reign II.

ένα απλό sequel. Μπορώ να πω, χωρίς τον κίνδυνο να φάω πολύ ξύλο, ότι το Battlezone II είναι για το Battlezone ό,τι ήταν το Quake για το Doom. Οι βελτιώσεις είναι φοβερές και μόνο το χαρακτηριστικό κυκλάκι στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης σάς θυμίζει ότι παίζετε Battlezone. Γραφικά που κόβουν την ανάσα, γρήγορο gameplay, καινούριες ιπτάμενες μονάδες και άλλα χίλια μύρια χαρακτηριστικά κάνουν το Battlezone II να είναι από τις πιθανότερες επιτυχίες της χρονιάς.

Η δεύτερη μεγάλη έκπληξη της Activate '99 ήρθε από μια πρωτοεμφανιζόμενη εταιρία (ιδρύθηκε τον Φεβρουάριο του 1998), τη Nihilistic Software (όνομα κι αυτό!). Πρόκειται για το Vampire - The Masquerade: Redemption, μια μεταφορά σε υπολογιστές του επιτραπέζιου Role Playing "Vampire - The Masquerade" της White Wolf Publishing. Ολοι οι χαρακτήρες της ομάδας που δημιουργείτε είναι βρικόλακες (vampires) και μπορεί να ανήκουν σε διαφορετικές "φυλές" (clans). Κάθε φυλή, εκτός από τις χαρακτηριστικές δυνατότητες που έχουν οι βρικόλακες κάθε φυλής, διαθέτουν ξεχωριστά χαρίσματα (έτσι χρειάζεται προσοχή ποια clans θα διαλέξετε για την ομάδα σας). Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται μέσα σε οκτακόσια χρόνια -ως γνωστόν, οι βρικόλακες είναι αθάνατοι (εκτός αν τους παλουκώσεις στην καρδιά, αλλά αυτό είναι ένα άλλο θέμα)-, και θα βρεθείτε σε μεσαιωνικά κάστρα οπλισμένοι με σπαθιά αλλά και σε σύγχρονες μεγαλουπόλεις με ένα περίστροφο στο χέρι. Το παιχνίδι ακολουθεί την προοπτική τρίτου προσώπου - θα βλέπετε και τον εαυτό σας εκτός από τους συντρόφους σας. Τα γραφικά του είναι υποδειγματικά, το ίδιο και το animation των χαρακτήρων (και πού να δείτε όταν θα πρέπει να τραφείτε με το αίμα των δύσμοιρων χωρικών για να επιζήσετε - μπρρρρ). Η μουσική είναι γραμμένη αποκλειστικά για το παιχνίδι και είναι -αν μη τι άλλο- υποβλητική - στον μεσαιωνικό κόσμο τουλάχιστον. Εν κατακλείδι, ένα RPG το οποίο θα πρέπει να περιμένουν με ανυπομονησία οι λάτρεις του είδους.

Indiana Jones & The Infernal Machine. Χρειάζεται να πούμε περισσότερα; Νομίζω πως όχι. Επειτα από πολλές πολλές καθυστερήσεις, η LucasArts ανακοίνωσε ότι τον Νοέμβριο του τρέ-



Εντυπωσιακό το NBA Basketball 2000 από τη Fox Interactive.



Από την παρουσίαση του Vampire - The Masquerade. Ταιριαστό το περιβάλλον, αλλά το ελαφάκι τι τους έφταιγε;

χοντος έτους θα κυκλοφορήσουν -επιτέλους- οι νέες περιπέτειες του Indiana (Indiana; Χα χα! Είχαμε ένα σκυλάκι που το φωνάζαμε έτσι...). Ευτυχώς, η LucasArts δεν προέβη σε ιεροσυλία κι έτσι το νέο Indy δεν θα είναι αμιγώς action game, αλλά θα έχει αρκετά στοιχεία adventure. Τουλάχιστον κρατάνε τα προσχήματα οι άνθρωποι. Πολύ καλά γραφικά, όμορφη μουσική και -απ' όσο προλάβαμε να δούμε- ικανοποιητικό gameplay. Στο μηχάνημα όπου το είδαμε ήταν και ταχύτατο, αλλά δεν ξέρω αν προλάβατε όλοι σας να προμηθευτείτε Pentium III...

Ολα -μα όλα- τα παιχνίδια για PC που παρουσιάστηκαν στην Activate '99 υποστήριζαν 3D κάρτα γραφικών. Ορισμένα από αυτά την αποζητούσαν, αλλά όχι με ενοχλητικό τρόπο, ενώ άλλα δεν έτρεχαν χωρίς αυτή. Αν θέλετε λοιπόν να συνεχίσετε να παίζετε παιχνίδια και του χρόνου, λυπάμαι που το λέω αλλά έτσι είναι, θα πρέπει να αρχίσετε να ψάχνετε για μια καλή Voodoo ή TNT. PC



BATTLEZONE II

GAME CL



66 **Tiberian Sun**
Το μάννα εξ ουρανού που περιμένουν οι φίλοι των strategy games.



74 **Outcast**
Θα μπορέσετε να επιβιώσετε;



80 **Total Annihilation Kingdoms**
Ενα επικό παιχνίδι στρατηγικής.



86 **Discworld: Noir**
Και Discworld και Noir. Τι άλλο θέλετε;



92 **Fleet Command**
Τορπίλες 1 και 2... έτοιμοι... πυρ!



112 **UEFA Champions League**
We are the Champions...

POINT SYSTEM



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μας διέθεσαν τα παρακάτω καταστήματα/εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despek (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143251

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	STARSHOT	ΙΟΥΝΙΟΣ	94%
	SHOGO	ΜΑΪΟΣ	94%
	TUROK 2	ΜΑΪΟΣ	94%
	ALIENS vs PREDATOR	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	92%
	WAGES OF SIN	ΜΑΪΟΣ	87%
	REQUIEM	ΙΟΥΝΙΟΣ	86%
ADVENTURE	AMERZONE	ΙΟΥΝΙΟΣ	97%
	REAH	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	LIATH	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	85%
RPG	MIGHT & MAGIC VII	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	LANDS OF LORE III	ΜΑΪΟΣ	96%
	BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	RAGE OF MAGES	ΜΑΪΟΣ	85%
	SILVER	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
SIMULATION	X-WING: ALLIANCE	ΜΑΪΟΣ	99%
	TOCA 2	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	CHAMPIONSHIP MANAGER 3	ΜΑΪΟΣ	94%
	VIPER RACING	ΜΑΪΟΣ	90%
	STAR WARS: EPISODE 1 RACER	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	88%
	FIGHTER SQUADRON	ΜΑΪΟΣ	82%
	APACHE Vs HAVOV	ΙΟΥΝΙΟΣ	81%
	NASCAR REVOLUTION	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	72%
	LUFTWAFFE COMMANDER	ΜΑΪΟΣ	70%
STRATEGY	WAR OF THE WORLDS	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	MAGIC & MAYHEM	ΜΑΪΟΣ	95%
	WORMS ARMAGEDDON	ΙΟΥΝΙΟΣ	93%
	ROLLERCOASTER TYCOON	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	CLOSE COMBAT III	ΜΑΪΟΣ	90%
	IMPERIALISM II	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	81%
	COMMANDOS - BTCOD	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	SAGA: RAGE OF THE VIKINGS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	79%
	ΤΟ ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ	ΜΑΪΟΣ	-

STRATEGY

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

ΕΤΑΙΡΙΑ
WESTWOOD STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 166, 32MB RAM και 200MB ελεύθερα στο σκληρό

Οταν το 1995 οι δημιουργοί του θρυλικού Dune 2 κυκλοφόρησαν το Command & Conquer, σίγουρα δεν φαντάζονταν ότι θα ήταν οι υπαίτιοι για την ανάφλεξη μίας επανάστασης, στην οποία πήραν μέρος αμέτρητες εταιρίες παιχνιδιών, που με τη σειρά τους έβαζαν το δικό τους λίθο στα θεμέλια μιας νέας κατηγορίας παιχνιδιών: τα real time strategies. Σχεδόν πέντε χρόνια πέρασαν μετά την κυκλοφορία του πρώτου C&C και τώρα κυκλοφόρησε -επιτέλους- το πρώτο επίσημο sequel του, το οποίο μας είχε υποσχεθεί η Westwood από τότε που κυκλοφόρησε το αυθεντικό παιχνίδι. Τότε, όμως, η δημιουργία του C&C 2: Tiberian Sun δεν ήταν στα άμεσα σχέδιά της. Το επόμενο παιχνίδι της, το πρώτο prequel στον κόσμο του Command & Conquer, ήταν το Red Alert...

του Γιώργου Κυριακού
federal@compulink.gr

Προτού προχωρήσουμε στην ανάλυση του παιχνιδιού, θεωρώ σκόπιμο να αναφερθώ στην ιστορία του Command & Conquer, αφού κάθε υποψήφιος παίκτης πρέπει να τη γνωρίζει, ώστε να κατανοήσει πλήρως τα δρώμενα στο Tiberian Sun. Θα προσπαθήσω να είμαι σύντομος...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

THE TIBERIUM WARS

Με την ορολογία "Tiberium Wars" εννοούμε (μέχρι στιγμής) τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στα παιχνίδια Tiberium Dawn και Tiberian Sun. Ο,τι συνέβη στο Red Alert δεν μπορεί να συμπεριληφθεί σε αυτή την ορολογία, αλλά, επειδή υπάρχει κάποια σχέση μεταξύ του Red Alert και των Tiberium Wars, κρίνεται σκόπιμο να υπενθυμίσουμε το σενάριο του πρώτου. Για να δούμε λοιπόν...

Το 1946, ο καθηγητής Albert Einstein ταξίδεψε πίσω στο χρόνο και απέτρεψε τον πολύ γνωστό μας Hitler από το να δημιουργήσει το Γ' Ράιχ. Ετσι, ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος δεν συνέβη ποτέ. Τουλάχιστον όχι όπως τον ξέρουμε. Τούτο διότι ο Στάλιν δεν έχασε την ευκαιρία να πραγματοποιήσει το όνειρό του για μια "Ρωσική Ευρώπη", οπότε αμέσως άρχισε η μεγάλη συμπλοκή των Συμμαχικών στρατευμάτων (μαζί τους και η Γερμανία) με τη Σοβιετική δύναμη. Οταν οι Ρώσοι κατέκτησαν τη Γερμανία και την Ελλάδα, ο Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών αποφάσισε, με μεγάλη πλειοψηφία, την ίδρυση ενός παγκόσμιου αμυντικού οργανισμού. Το τέλος του Red Alert βρήκε τους Συμμάχους νικητές και τη Σοβιετική δύναμη ηττημένη, αφού η Μόσχα έπεσε. Κάποιος όμως πρέπει να παρακίνησε τον Στάλιν ώστε να προβεί σε μια τέτοια εισβολή. Κάποιος καραφλός με λίγη γενειάδα και μουστάκι...

Τα σχέδια των Ηνωμένων Εθνών για τη δημιουργία του προαναφερθέντος αμυντικού οργανισμού δεν εγκαταλείφθηκαν. Στις 12 Οκτωβρίου 1995 ιδρύθηκε επισήμως ο οργανισμός Global Defense Initiative, ευρύτερα γνωστός ως GDI, με βασικό σκοπό την πλήρη προστασία του πλανήτη από κάθε απειλή. Λίγο καιρό αργότερα,





Καταρράκτες, ποτάμια και δάση. Κλασική εικόνα σε temperate αποστολές.

ο πόλεμος μεταξύ των GDI και του τρομοκρατικού οργανισμού "Brotherhood of Nod" ήταν γεγονός. Οι δυνάμεις των Nod εμφανίστηκαν κάπου γύρω στο 1990 σαν ένας απλός τρομοκρατικός οργανισμός, αλλά αργότερα αποδείχτηκε ότι κατέχουν πάρα πολλές θαλάσσιες, χερσαίες αλλά και εναέριες στρατιωτικές μονάδες. Χαρισματικός αρχηγός των Nod ήταν ο Kane, ένας άντρας που φαινόταν να βρίσκεται στα τριάντα του, χωρίς μαλλιά, με λίγη γενειάδα αλλά και λίγο μουστάκι (χμμ).

Περίπου το 1990 ανακαλύφθηκε το νέο υλικό Tiberium κοντά στον ποταμό Τίβερη της Ιταλίας (Tiber River, εξ ου και το όνομα Tiberium). Το Tiberium ήρθε στον πλανήτη μας μέσω ενός μετεωρίτη, ο οποίος προσέκρουσε στον Τίβερη, και έκτοτε εξαπλώνεται με το να "κολλάει" επάνω σε ορισμένα συστατικά του χώματος και να τα απορροφάει, καταστρέφοντάς τα. Το αποτέλεσμα αυτής της πρωτόγνωρης απορρόφησης είναι η εμφάνιση του Tiberium σε μορφή κρυστάλλων, οι οποίοι μπορούν να υποστούν επεξεργασία σε ειδικά κτίρια, για να χρηματοδοτήσουν τους στρατούς των GDI και Nod. Λέγεται ότι οι δυνάμεις των Nod δεν θα μπορούσαν ποτέ να επιβιώσουν χωρίς την οικονομική βοήθειά τους από το Tiberium. Εκεί που οι GDI προσπαθούν να ανακαλύψουν έναν τρόπο για να ξεφορτωθούν το Tiberium, οι Nod το μελετούσαν και πίστευαν ότι αυτό θα τους οδηγήσει στην απόλυτη ελευθερία του πλανήτη. Χάρη στη δουλειά του καθηγητή Ignatio Mobius, οι GDI μπόρεσαν να μάθουν πολλά για αυτό το υλικό. Ο Mobius κάπου στο τέλος του Tiberium Dawn παραδέχτηκε ότι το Tiberium είναι μια νέα εξωγήινη οντότητα, η οποία επεκτείνεται και καταστρέφει το έδαφος για να ζήσει. Η τελευταία μάχη μεταξύ Nod και GDI τον 20ό αιώνα έγινε στο Σαράγιεβο, όπου οι δυνάμεις των GDI έκαναν την πρώτη επίσημη δοκιμή του νέου διαστημικού όπλου τους ION cannon, με τελικό στόχο τον Temple of Nod. Το χτύπημα από αυτό το εκπληκτικό διαστημικό όπλο ισοπέδωσε τελείως το ναό και ο Kane θεωρήθηκε νεκρός, παρ' όλο που το πτώμα του δεν βρέθηκε ποτέ ανάμεσα στα συντρίμμια.



Με αυτά τα κτίρια μπορείτε άνετα να αρχίσετε την κατασκευή high-tech μονάδων.

Το πρώτο βασικό κεφάλαιο στην ιστορία των Tiberium Wars είχε τελειώσει. Με το θάνατο του Kane, οι Nod χωρίστηκαν σε πολλές ξεχωριστές ομάδες. Κάποιοι, πιστεύοντας ότι ο Kane είναι νεκρός, προσπάθησαν να συνεχίσουν το έργο του. Υπήρχαν όμως και λίγοι οι οποίοι υποστήριζαν ότι ζει και είναι ακόμα αρχηγός τους. Τα επόμενα τριάντα χρόνια ήταν κρίσιμα για τον πλανήτη Γη. Το Tiberium είχε εξαπλωθεί σχεδόν παντού, εκτός από τις αρκτικές περιοχές, όπου, για άγνωστο λόγο, αναπτυσσόταν με πιο αργούς ρυθμούς. Η εμφάνιση και η σχέση κάποιων μυστηριωδών καταιγίδων με το όνομα ION storms με το Tiberium δεν έχει ακόμα εξακριβωθεί. Οι ειρηνευτικές δυνάμεις των GDI βοηθούσαν τους αμάχους να μεταφερθούν σε αρκτικές βάσεις και εγκαταστάσεις, για να επιζήσει το ανθρώπινο γένος από την εισβολή αυτού του εξωγήινου οργανισμού. Όσοι από τους πολίτες ανήκαν στην πρώτη τάξη και δεν είχαν ποινικό μητρώο, είχαν εξασφαλίσει τη σίγουρη μετακίνησή τους σε αρκτικούς καταυλισμούς ή, ακόμα καλύτερα, θέση στο διαστημικό σταθμό των GDI, USS Philadelphia. Όσοι ήταν άτυχοι αρκετά και μολύνθηκαν από τις τοξικές ουσίες του Tiberium είδαν στον εαυτό τους σημεία μετάλλαξης και απομακρύνθηκαν από τους κοινούς ανθρώπους, σχηματίζοντας μια νέα μορφή κοινωνίας, τους λεγόμενους Forgotten.

Και ενώ αυτή η κατάσταση επικρατεί στον πλανήτη μας, οι μάχες μεταξύ GDI και Nod συνεχίζονται ασταμάτητα. Βρισκόμαστε στο 2030 και οι GDI παρακολουθούν τα δρώμενα στη Γη από το διαστημικό σταθμό USS Philadelphia, υπό την αρχηγία του General James Solomon. Από τη μεριά των Nod, οι αρχηγοί τους είναι αρκετοί αλλά ξεχωρίζουν οι στρατηγοί Vega και Hassan στην Κεντρική Αμερική και την Ευρώπη αντίστοιχα.

Υπό αυτό το σκηνικό ξεκινά το δεύτερο κεφάλαιο στην ιστορία των Tiberium Wars. Κρίνοντας από την εισαγωγή, αρχίζει με αρκετό ενδιαφέρον.

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΡΟΧΕΙΡΟΤΗΤΑ

Τα περισσότερα ευρωπαϊκά περιοδικά του χώρου έχουν αρχίσει ήδη τα reviews για το Tiberian Sun. Την ύλη ενός από αυτά έτυχε να διαβάσω on-line. Εμεινα έκπληκτος από το πώς μπορεί ένα τόσο γνωστό περιοδικό να κάνει τόσα λάθη! Για παράδειγμα, η περιγραφή των κτιρίων ήταν λανθασμένη στο σύνολό της! Φυσικά, δεν δικαιολογείται από το γεγονός ότι έπαιξε μία πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, διότι τότε έπρεπε να το αποκαλέσει preview και όχι review...



Τα wolverines σε πλήρη παράταξη. Εδώ είναι στρατός! Πέρα από αυτό, είναι ο καλύτερος τρόπος να ξεμπερδεύετε με τους εχθρούς που δεν σταματάνε να έρχονται.



The bird's nest. Ολα τα ORCA bombers μου έτοιμα να πλήξουν τους Nod για άλλη μία φορά.

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Το Tiberian Sun διαθέτει ουσιαστικά δύο εισαγωγικά videos, δηλαδή ένα για κάθε πλευρά που θα διαλέξετε στο βασι-



Το πρώτο δείγμα που έχουμε για να αποδείξουμε ότι υπάρχουν εξωγήινοι. Αυτό το UFO, ονόματι Scrin, φαίνεται ότι είχε ανώμαλη προσγείωση. Σκοπός σας είναι να το προστατέψετε για να μάθετε τα μυστικά του.

κό μενού επιλογής campaign. Με την επιλογή New Campaign καλείστε να επιλέξετε την παράταξη που θα υποστηρίξετε (GDI ή Nod) καθώς και τη δυσκολία του campaign. Η τελευταία δεν μπορεί να αλλαχτεί κατά τη διάρκεια του campaign, οπότε, αν έχετε αμφιβολίες για το πόσο καλός παίκτης είστε στο C&C, επιλέξτε το επίπεδο Easy. Πάντως, ακόμα και εκεί θα συναντήσετε πολλές δυσκολίες (αλίμονο!), ειδικά στο "Deux Ex Kane" (το campaign των Nod). Ωστόσο και το "Evolutionary Responce" (το αντίστοιχο campaign των GDI) δεν στερείται ανάλογης δυσκολίας. Βάλτε λοιπόν το (στρατηγικό) μυαλό σας σε πλήρη λειτουργία. Το Tiberian Sun είναι όντως μια πρόκληση για τον καθένα σας.

Αν επιλέξετε το campaign των GDI, ετοιμαστείτε να μάθετε αυτό που υποπτευόμαστε από καιρό. Ο Kane ΖΕΙ! Αυτήν την τρομερή πληροφορία μαθαίνετε ευθύς εξαρχής στην εισαγωγή, όταν ο Kane επικοινωνεί με τον General Solomon. Ο τελευταίος, φανερά εκνευρισμένος, καλεί εσάς, τον έμπειρο Commander Michael McNeil, ο οποίος φεύγει από τον Σταθμό Εκπαίδευσης των GDI με το Kodiak (το προσωπικό του μεταγωγικό) για να αποκρούσει την πρώτη επίθεση του Kane σε μια βάση των GDI.

Αντιθέτως, τα πράγματα με τους Nod είναι λίγο πιο περίπλοκα. Στην τηλεόραση έχει τη γνωστή εκπομπή των Nod "Today's Execution", όπου ο "καλεσμένος" είστε εσείς, ο Anton Slavik, που με διαταγή του αρχηγού των ευρωπαϊκών δυνάμεων των Nod General Hassan θα πάρετε τον τελευταίο σας "υπνάκο". Αλυσοδεμένος στο τραπέζι, λοιπόν, περιμένετε την ώρα του θανάτου σας. Ευτυχώς για εσάς, όμως, η Oxanna Kristos, μία πρώην δημοσιογράφος των Nod, σας ελευθερώνει και γυρνάτε στο Montauk (το διοικητικό σκάφος σας) όπου ξαναπαίρνετε τη θέση του κυβερνήτη των δυνάμεών σας, με τη βοήθεια των οποίων πρέπει να καταστρέψετε όλες τις μονάδες του Hassan, με την ευχή του Kane... Ο Hassan, αν και αρχηγός των Nod, είναι εμπόδιο στα σχέδια του Kane για το μέλλον. Και εσείς, ως πιστός ακόλουθός του, υπακούτε τυφλά, in the name of Kane.

Στην περίπτωση του Tiberian Sun, δύσκολα θα γκρινιάξουμε για τα γραφικά του, καθώς η τεχνολογία των Voxels (ή αλλιώς Volume Pixels) κάνει πολύ καλή δουλειά, ειδικά στο φωτισμό. Θα παρατηρήσετε από την πρώτη στιγμή πόσο φωτεινό είναι το Tiberium, τους χρωματισμούς που έχουν οι βάσεις και πολλά άλλα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - INTERFACE - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σίγουρα τα γραφικά αρχίζουν να αποτελούν σημαντικό στοιχείο και για τα παιχνίδια στρατηγικής. Αρχικά πρέπει να πω ότι η μέγιστη ανάλυση του παιχνιδιού είναι 800x600, ενώ υποστηρίζει και αναλύσεις 320x200 (επιλέξτε τη μόνο αν το μηχάνημά σας τρέχει κάτω από 233MHz), 640x480 και 640x400. Στην περίπτωση του Tiberian Sun, δύσκολα θα γκρινιάξουμε για τα γραφικά του, καθώς η τεχνολογία των Voxels (ή αλλιώς Volume Pixels) κάνει πολύ καλή δουλειά, ειδικά στο φωτισμό. Θα παρατηρήσετε από την πρώτη στιγμή πόσο φωτεινό είναι το Tiberium, τους χρωματισμούς που έχουν οι βάσεις και πολλά άλλα. Επειδή όμως οι εικόνες αξίζουν περισσότερα από τη δική μας διαβεβαίωση, φροντίσαμε να συμπεριλάβουμε ένα μικρό ένθετο με τίτλο "Voxels & φωτισμοί" για να καταλάβετε πλήρως τι εννοούμε. Μην το αγνοήσετε. Τα Voxels, όπως θα έχετε καταλάβει, δεν μπορούν σε καμία περίπτωση να προβάλουν μια τόσο καλή 3D ατμόσφαιρα όσο αυτή που βλέπουμε με 3D επιταχυντές, αλλά ευτυχώς, με τη βοήθεια των πρώτων, το παιχνίδι καταφέρνει να έχει ένα 3D look. Στις αποστολές του παιχνιδιού θα παρατηρήσετε αρκετές φορές την αλλαγή του φωτισμού, είτε γιατί απλώς νυχτώνει ή ξημερώνει, οπότε ο φωτισμός γίνεται πιο έντονος ή ελάχιστος, είτε επειδή κάποιες μονάδες καταστρέφουν τις πηγές φωτισμού (lightposts). Με την καταστροφή των τελευταίων, ο φωτισμός ελαττώνεται σταδιακά σε νυχτερινές αποστολές. Με μειωμένη όραση, οι μονάδες σας μπορούν να ξεγλιστρήσουν πιο εύκολα (ειδικά τα Stealth Tanks). Αλλαγή στην ατμόσφαιρα και το φωτισμό υπάρχει και όταν εμφανι-



Ένας μικρός καταυλισμός των civilians. Αυτό το μπλε χρώμα δείχνει ησυχία...



Μια πόλη στους πάγους. Προσέξτε το φωτισμό που παράγεται από τα lightposts...

PLATINUM EDITION

Όσοι είχαν όρεξη για on-line αγορές και παρήγγειλαν το παιχνίδι προτού κυκλοφορήσει πήραν την ειδική έκδοση του Tiberian Sun, η οποία περιλαμβάνει:

- **Ειδικό κουτί**
- **Manual υπογεγραμμένο από τους προγραμματιστές**
- **Soundtrack του Tiberian Sun**
- **Ειδική φιγούρα από κασσίτερο, από στρατιώτη GDI ή Nod**



ζεται το φαινόμενο του ION storm. Εκεί η ατμόσφαιρα παίρνει ένα κιτρινωπό χρώμα και κεραυνοί πέφτουν συνεχώς δημιουργώντας άλλες πηγές φωτισμού (φωτιές). Σημειώστε ότι σε παιχνίδι multiplayer μπορείτε να διαλέξετε το σημείο της μέρας που θα παίξετε (π.χ. Dawn, Dusk, Day).

Τα Voxels έχουν πολλά θετικά σημεία, ειδικά για ένα παιχνίδι στρατηγικής. Είναι λογικό σε ένα τέτοιο παιχνίδι να υπάρχει ταυτόχρονα μεγάλος αριθμός μονάδων σε έναν χάρτη, ειδικά σε αποστολές όπου οι μονάδες μπορούν να παραχθούν (production missions). Το Tiberian Sun, ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν έχει κάποιο όριο παραγωγής μονάδων και έτσι ένας μεγάλος αριθμός μονάδων μπορεί να βρίσκεται ταυτόχρονα στο χάρτη, την ώρα που και οι δύο (ή περισσότεροι αντίπαλοι) αναπτύσσονται συνεχώς. Τα Voxels όμως βοηθούν πολύ σε αυτήν την περίπτωση, καταλαμβάνοντας λίγη μνήμη και κάνοντας το gameplay του Tiberian Sun πιο άνετο.



Το νέο Mammoth Mark 2 προσφέρει απόλυτη υπεροχή σε χερσαίες επιχειρήσεις. Δυστυχώς, μπορείτε να έχετε μόνο ένα κάθε φορά.

Αν υπήρχε ποτέ κάποιο παράπονο για τα παιχνίδια Command & Conquer στον τομέα των γραφικών, τότε αυτό μάλλον θα αφορούσε στο πόσο μικρές ήταν οι μονάδες πεζικού στο πεδίο μάχης. Εκείνα τα ανθρωπάκια, που έβγαζες τα μάτια σου για να τα δεις (τουλάχιστον ήταν αναγνωρίσιμα), επιστρέφουν και στο Tiberian Sun (ειδικά στην υψηλότερη ανάλυση) αλλά ευτυχώς σε ένα πιο λογικό μέγεθος. Όλες οι μονάδες πεζικού διαφέρουν οπτικά μεταξύ τους, οπότε δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα ως προς την αναγνώρισή τους. Τέλος, όλες οι μάχιμες μονάδες είναι σχεδιασμένες πολύ καλά, με διάφορα ωραία χρώματα, διαθέτοντας πολύ ωραία animations κίνησης και πυροβολισμών. Οι εκρήξεις μονάδων αλλά και κτιρίων είναι όντως πολύ καλές. Όταν ένα κτίριο ή μια θωρακισμένη μονάδα καταστρέφεται, υπάρχει περίπτωση μερικά από τα κομμάτια της μονάδας ή του κτιρίου να εκτοξευτούν στον αέρα. Αυτά τα κομμάτια συνήθως προκαλούν πυρκαγιές αν προσγειωθούν σε δασώδεις εκτάσεις. Άψογο εφέ!

Λίγα λόγια για το interface, το οποίο είναι πανομοιότυπο με αυτό των προηγούμενων Command & Conquer. Τα 3/4 της οθόνης αποτελούν το πεδίο μάχης. Το υπόλοιπο τέταρτο αποτελεί το λεγόμενο Sidebar. Στην επάνω μεριά του Sidebar διακρίνουμε το minimap, το οποίο ως γνωστόν λειτουργεί ως radar, αφού έχετε πρώτα χτίσει επιτυχώς ένα radar installation για τους GDI ή ένα Nod radar. Αν τέτοιο κτίριο δεν έχει εγκατασταθεί ακόμα ή για κάποιον λόγο δυσλειτουργεί (π.χ. ION storm), τότε απλώς βλέπετε το σήμα της πλευράς που υποστηρίζετε (GDI ή Nod). Όπως είχα γράψει και στο preview, η περιοχή του minimap μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως οθόνη video, όπου μπορείτε να δείτε συνομιλίες των μονάδων σας στο πεδίο μάχης ή τον ανώτερό σας να σας δίνει νέες εντολές. Πάνω από το minimap βρίσκεται η ένδειξη με τα credits (χρήματα) που σας απομένουν. Πάνω αριστερά θα βρείτε το κουμπί Options, με το οποίο κάνετε save, load, abort mission και ορίζετε τα game controls όπως την ταχύτητα και το scroll rate. Ακριβώς από κάτω από το minimap υπάρχουν 4 βασικά κουμπιά, εκ των οποίων τα 3 είναι απαραίτητα σε production missions. Αυτά είναι τα: Repair για την επιδιόρθωση των κτιρίων σας, Sell προς πώλησή τους, Power on/off, το οποίο απενεργοποιεί κτίρια και αμυντικές εγκαταστάσεις για εξοικονόμηση ενέργειας, και τελευταίο το κουμπί για τα Waypoints. Το υπόλοιπο Sidebar περιέχει τα κτίρια και τις μονάδες που είναι διαθέσιμες προς κατασκευή. Μένοντας πιστό στην παράδοση, τα κτίρια βρίσκονται από δεξιά, ενώ οι μονάδες και τα ειδικά όπλα από την αριστερή μπάρα.

Σε ό,τι αφορά το χειρισμό, το Tiberian Sun, όπως ένα κοινό Command & Conquer, χρησιμοποιεί την τεχνική drag and drop για την επιλο-



Νύχτα στη βάση των GDI, αλλά το Tiberium την κάνει μέρα.

VOXELS & ΦΩΤΙΣΜΟΙ

Πάρτε μια γεύση από τους φωτισμούς που προσφέρει το Tiberian Sun, με τη βοήθεια των Volume pixels, δηλαδή pixels με βάθος, πλάτος και ύψος.



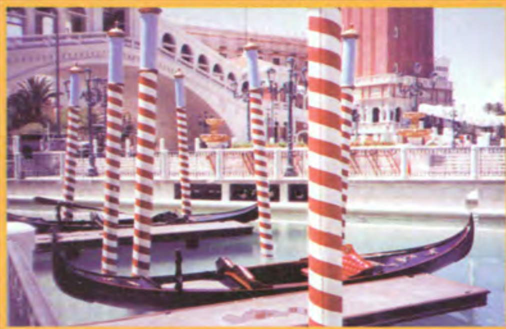
ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΟ LAS VEGAS ΚΑΙ

Αυτό το ταξίδι-αστραπή πραγματοποιήθηκε στις 7 Ιουνίου και ο υποφαινόμενος είχε την ευκαιρία να συναντήσει -επιτέλους- τους ανθρώπους που κρύβονται πίσω από τα ονόματα και να εξασφαλίσει πλούσιο υλικό για το Tiberian Sun. Στο πλαίσιο αυτής της επίσκεψης, η οποία διήρκεσε τρεις ημέρες, οι δύο εκ των οποίων ξοδεύτηκαν στα γραφεία της Westwood,

Το ταξίδι ήταν όντως αστραπή, αφού με ειδοποίησαν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή! Ευτυχώς, πρόλαβα να προμηθευτώ την πολυπόθητη visa εγκαίρως (δηλαδή την τελευταία μέρα!) όπως και τα εισιτήρια του αεροπλάνου. Τετάρτη πρωί έφυγα από το Ανατολικό αεροδρόμιο με προορισμό τη Φρανκφούρτη και από εκεί για το Διεθνές Αεροδρόμιο του Los Angeles, όπου παρέμεινα περίπου 4 ώρες. Η πτήση Los Angeles - Las Vegas κράτησε περίπου μία ώρα και όταν επιτέλους έφτασα στον παράδεισο των καζίνο, ήταν περίπου 8:00 το βράδυ. Στην ουσία ταξίδεψα κάπου 24 ώρες! Κατά διαβολική σύμπτωση, ο υπάλληλος του τελωνείου που έλεγξε τα χαρτιά μου (διαβατήριο, visa κ.λπ.), όταν του εξήγησα το σκοπό του ταξιδιού, αποδείχτηκε οπαδός του Starcraft. Τέλος πάντων, η μετακίνηση από το αεροδρόμιο στο ξενοδοχείο δεν πήρε πολύ χρόνο, διότι με το ποσό των 4 δολαρίων νοικιάζεις ένα van και σε πάει κατευθείαν στο ξενοδοχείο σου. Το ξενοδοχείο που είχε κλείσει δωμάτιο για μένα η Electronic Arts (σε συνεργασία με την εδώ αντιπρόσωπο CD-Media) ήταν το "Hard Rock". Αν κάποτε πάτε στο Las Vegas, εκεί να μείνετε! Το προτείνω ανεπιφύλακτα. Καλά, αν διαθέτετε πολλά χρήματα, εννοείται πως θα πάτε γραμμή στο "Caesar's Palace", όχι για να μείνετε, αλλά για να τα χάσετε στο καζίνο του!



Κοιτάξτε τι έκαναν οι αθεόφοβοι! Πύργο του Αϊφελ στο Las Vegas!



Παρίσι από τη μία, Βενετία από την άλλη, το Las Vegas είναι μια σμίκρυνση του κόσμου μας!

Τέλος πάντων, ύστερα από έναν καλό ύπνο (αν και είχα ακούσει ότι το βιολογικό ρολόι απορυθμίζεται και δεν κοιμάσαι, εγώ κοιμήθηκα σαν πουλάκι και ξύπνησα στην ώρα μου) υποτίθεται ότι θα συναντούσα τον Aaron Cohen, έναν από τους Public Relations τύπους, κάτω στο lobby του ξενοδοχείου. Κατεβαίνω, λοιπόν, και συνειδητοποιώ το εξής βασικό: Δεν τον ήξερα αλλά ούτε και αυτός εμένα. Για να μη σας τα πολυλογώ, τελικά πήρα ταξί. Δεν ξέρω αν ακούσατε για κάτι πλημμύρες στο Las Vegas, αλλά εγώ σίγουρα όχι μόνο άκουσα για αυτές, αλλά τις είδα και με τα μάτια μου! Μα τέτοια γκαντεμιά; Εκεί βρέχει 4 φορές το χρόνο, ήταν ανάγκη η μία από τις τέσσερις να τύχει όταν είχα ραντεβού με το Tiberian Sun; Και μιλάμε για χοντρή βροχή, όχι ψιλοβρόχια. Τέλος πάντων, έφτασα με μικρή καθυστέρηση (2 ωρών) στα γραφεία και η περιπέτεια άρχισε.



Δύο μέρες σε τέτοια ξενοδοχεία, θα κοστίσουν τα μαλλιοκεφαλά σας. Χώρια αυτά που θα χάσετε στα καζίνο...



Το πιο χλιδάτο ξενοδοχείο-καζίνο, το "Caesar's Palace" είναι ένα "must" για τους τουρίστες.

Τα γραφεία της Westwood βρίσκονται αρκετά έξω από την πόλη του Las Vegas. Φθάνοντας, γνωρίστηκα με τους υπεύθυνους δημόσιων σχέσεων Chis Rubyor και Aaron Cohen, καθώς και με τον ανταποκριτή ενός βελγικού περιοδικού, τον Frank Dolmans. Όλοι τους άψογοι! Παρ' ότι το κτίριο απέξω θυμίζει αποθήκη, ο χώρος όπου εργάζονται οι υπάλληλοι της εταιρίας είναι αξιοζήλευτος! Αν δούλευα εκεί (δεν σας κρύβω ότι αποτελεί ένα από τα όνειρά μου), θα απέδιδα το 120% των δυνατοτήτων μου. Σε φιλικό περιβάλλον, κάθε άνθρωπος δουλεύει ευχάριστα. Κάθε γραφείο αντικατόπτριζε το χαρακτήρα του προσώπου που εργαζόταν σε αυτό, καθώς υπήρχε απόλυτη ελευθερία έκφρασης. Αυτό είναι το ιδανικό περιβάλλον εργασίας.

Όλη η μέρα ήταν γεμάτη με pizza, coca-cola και βεβαίως Tiberian Sun, καθώς δεν έλεγα να ξεκολλήσω από επάνω του. Μόνος στο γραφείο που μου διέθεσαν για να ξεκοκαλίσω το παιχνίδι, δεν σκεφτόμουν τίποτα άλλο (δικαιολογημένα, βέβαια...). Τη δεύτερη και τελευταία μέρα, αφού πια είχαμε γνωριστεί, ο Aaron συνόδευσε εμένα και τον Frank στα γραφεία. Είχαμε την πρώτη εμπειρία από multiplayer, όπου βεβαίως ο "γηπεδούχος" Chris είχε σαφέστατα το πάνω χέρι...

ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΗΣ WESTWOOD

μπορέσαμε να μάθουμε κάποιες πρώτες πληροφορίες για άλλα projects-παιχνίδια της εταιρίας, όπως το Command & Conquer: Renegade.

του Γιώργου Κυριακού

Καθώς το τέλος πλησίαζε, έκανα και το tour της εταιρίας, όπου γνώρισα τον Adam Isgreen, βασικό προγραμματιστή του Tiberian Sun μετά την αποχώρηση του Erik Yeo, και δυο τρεις άλλους προγραμματιστές. Ο αποχωρισμός (για εμένα τουλάχιστον) ήταν δύσκολος. Ωστόσο τον έκαναν ευκολότερο με τη λιμουζίνα που μας διέθεσαν (απ' ό,τι φαίνεται, το να γράφεις σε περιοδικό αξίζει περισσότερο απ' όσο νόμιζα)!

Οι πληροφορίες που συνέλεξα από αυτό το ταξίδι ήταν σίγουρα πολύτιμες. Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι οι



Τα απογευματάκια, η πισίνα ήταν άδεια, όποτε πήγαινα εγώ...

ηθοποιοί James Earl Jones και Michael Bien, που υποδύονται τους General Solomon και Commander McNeil αντίστοιχα, ενσάρκωσαν αυτούς τους ρόλους επειδή τα παιδιά τους ήταν fans των Command & Conquer. Βέβαια, το cast του Tiberian Sun αποτελείται και από άλλους ηθοποιούς όπως ο Francesco Quinn, γιος του Anthony Quinn, ο οποίος έπαιζε στο Platoon.

Κατάφερα επίσης να μάθω λίγα πράγματα για το Tiberian Twilight, τη συνέχεια του Tiberian Sun και το τελευταίο Command & Conquer παιχνίδι, το οποίο θα κλείσει την τριλογία των Tiberium Wars. Εκεί περιμένουμε πια να βρούμε ουσιαστικές απαντήσεις για το Tiberium, τους εξωγήινους, ποιος είναι ο Kane και... πολλά λέω! Το Tiberium Twilight, ή αλλιώς TT όπως είναι ευρύτερα γνωστό, έχει ακόμα μπροστά του πολλή δουλειά. Υπολογίστε δυόμισι χρόνια ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ (με όλες αυτές τις καθυστερήσεις, έχουμε κάθε δικαίωμα να είμαστε καχύποπτοι!).

Επίσης, τα πρώτα στοιχεία από το Command & Conquer: Renegade έρχονται στο φως. Το Renegade θα είναι το πρώτο first person shooter στον κόσμο του Command & Conquer αλλά και για τη Westwood. Εσείς παίρνετε το ρόλο ενός commando, ο οποίος θα μπορεί, εκτός από το να χειρίζεται τα πολλαπλά όπλα του, να πιλοτάρει Orcas και να οδηγεί ένα πλήθος οχημάτων. Επιτέλους, θα μπορείτε να δείτε από μέσα ένα Refinery, καθώς όλα θα είναι σε απεικόνιση 3D γραφικών! Η μηχανή γραφικών που χρησιμοποιεί το C&C: Renegade είναι φτιαγμένη αποκλειστικά για το εν λόγω παιχνίδι και, όπως με διαβεβαίωσαν, αναμένεται να είναι "state-of-the-art". Κάτι σχέδια που πήρε το μάτι μου, μου έκαναν ιδιαίτερη εντύπωση.



Αριστερά βλέπετε το βασικό πρόσωπο του Tiberian Sun. Είναι ο Adam Isgreen, ο βασικός προγραμματιστής.

Το Nox θα είναι το καινούριο RPG της Westwood, το οποίο -αν διάβασα καλά σε ένα quote από preview- θα είναι το Diablo 2 Killer. Πληροφορίες για το Nox δεν πήρα, αλλά στην εταιρία είδα κάτι αποσπάσματα από ένα video που έπαιζε. Το παιχνίδι παρουσιάστηκε στη φετινή GENCON που έγινε στο Milwaukee, Wisconsin, όπου οι παρευρισκόμενοι είχαν την ευκαιρία να παίξουν όχι μόνο το Nox, αλλά και το Tiberian Sun σε τουρνουά που οργανώθηκε από την εταιρία.



Το Buccaneer's Den στο ξενοδοχείο "Treasure Island", ικανοποιεί τους λάτρεις της περιπέτειας.

Τέλος, η τρίτη μέρα ήταν αφιερωμένη σε μένα. Καθώς το επαγγελματικό μέρος είχε τελειώσει, πήρα το ρόλο ενός απλού τουρίστα. Δείτε τις φωτογραφίες για να πάρετε μια γεύση. Τι να σας πω; Τι "Caesar's Palace", τι "Mirage", τι καζίνο, τι ΧΛΙΔΗ! Πέρασα και από μερικά καταστήματα, συμπεριλαμβανομένου και αυτού της Electronic Boutique (EB). Α και για να τη σπάσω στους Star Wars fans, πήγα και είδα το Episode 1 (χεχεχεχε - σατανικότατο γέλιο). Υπομονή, έφτασε και σε εμάς... Ε, τι άλλο να σας πω, βρε παιδιά; Όλα τα μάθατε! Χμ... εδώ που τα λέμε, υπάρχει κάτι ακόμα, αλλά σιγά μη σας το μαρτυρήσω...



Χλιδή is my middle name! Η λιμουζίνα που βλέπετε δεν είναι τυχαία. Δεξιά μου συνάδελφος από Βελγικό περιοδικό.

γή των μονάδων όπως συνηθίζουν σχεδόν όλα τα strategies. Με τις επιλεγμένες μονάδες μπορείτε να εκτελέσετε έναν αριθμό ενεργειών με μορφή εντολών προς τις εν λόγω μονάδες. Ολα τα πλήκτρα που ξέρουμε από τα προηγούμενα C&C ισχύουν και εδώ. Επιπροσθέτως, το παιχνίδι εισάγει στον κόσμο του Command & Conquer και την επιλογή των Waypoints. Επιλέγοντας το εν λόγω κουμπί από το Sidebar, τοποθετείτε τα Waypoints. Μετά, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε τις μονάδες που θέλετε και να τις οδηγήσετε στο πρώτο Waypoint. Αυτές μόλις φτάσουν εκεί, θα ακολουθούν όλα τα Waypoints μέχρι το τέλος. Απλούστατο! Μπορείτε φυσικά να ορίσετε τα Waypoints με μορφή loop, έτσι ώστε οι μονάδες σας να περιπολούν μια ορισμένη διαδρομή. Για να γίνει αυτό, πρέπει να ενώσετε το τελευταίο με το πρώτο Waypoint κρατώντας το Shift. Για να διατάξετε τις μονάδες να είναι σε Guard mode όσο ακολουθούν τα Waypoints, πρέπει να έχετε πατημένο το Control και το Alt προτού οδηγήσετε τις μονάδες στο πρώτο Waypoint. Αν οι μονάδες αντιμετωπίσουν κάποιον εχθρό, αμέσως θα επιτεθούν. Οι μονάδες θα ξαναγυρίσουν στα Waypoints όταν ο εχθρός καταστραφεί. Ισως η όλη διαδικασία τοποθέτησης Waypoints με loop και guard να φαίνεται περίπλοκη, αλλά έπειτα από δύο ή τρεις προσπάθειες θα δείτε ότι είναι τρομερά εύκολη και γρήγορη.


Εδώ βλέπετε τα ICBM launch pads των Nod.

ΒΑΣΙΚΑ ΚΤΙΡΙΑ GDI


Ολο το πεζικό εκπαιδεύεται εδώ.


Βασικό κτίριο για το radar, αλλά και για την εκπαίδευση των Jump Jet.


Το βασικό κτίριο που χρειάζεστε για το Mammoth Mark 2.


Το κτίριο αυτό παίρνει δύο αναβαθμίσεις, μία για το ION cannon και μία για το Hunter Seeker Droid.


Το Firestorm defense είναι ένα είδος ενεργειακού πεδίου που προστατεύει όποια σημεία της βάσης σας θέλετε για λίγο χρονικό διάστημα.


Το helipad σας επιτρέπει την κατασκευή των Orcas.


Ολες οι επισκευές γίνονται σε αυτό το κτίριο.

GAMEPLAY

Προσωπικά πιστεύω ότι το gameplay παίρνει άριστα. Το Tiberian Sun κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη, με αποστολές που μπορεί να είναι στην αρχή εύκολες αλλά τρομερά ενδιαφέρουσες. Στις περισσότερες περιπτώσεις αγωνιούσα να τελειώσω την εκάστοτε αποστολή, για να δω το video που θα προωθούσε το σενάριο! Και εκεί που περίμενα να πάρω εξηγήσεις μέσω του video, τις έπαιρνα μέσα στη μάχη! Κατά την πρώτη αποστολή, ας πούμε με τους GDI, βλέπουμε τα drop pods να προσγειώνονται και να σκοτώνουν όσους Nod βρίσκονται σε εκείνη την περιοχή. Αμέσως δύο από αυτούς πηγαίνουν έξω από μια βάση των GDI και συζητούν. Το διάλογό τους παρακολουθείτε εσείς από την οθόνη του minimap. Λίγο αργότερα, όταν θα χρειαστεί να καταστρέψετε κτίρια, βλέπετε τις περισσότερες φορές τους πρώην "ενοίκους" να βγαίνουν από αυτά καλυμμένοι με φωτιά. Κάνουν λίγα βήματα και μετά ακινητοποιούνται για πάντα... Αν τυχόν αρχίσει κάποια φωτιά σε δασική έκταση και το πεζικό σας βρίσκεται κοντά της, αποχαιρετήστε το. Με το θάνατο μονάδων μπορείτε να ακούσετε λέξεις όπως "Medic!", όταν πεθαίνουν ή τραυματίζονται.

Το Tiberian Sun έχει επίσης τη δυνατότητα του unit queuing. Μπορείτε να έχετε όμως μόνο 5 μονάδες σε αναμονή για παραγωγή.

Ολος ο χάρτης σε κάθε αποστολή διακρίνεται από ρεαλισμό. Οι μονάδες μειώνουν ταχύτητα όταν το έδαφος είναι ανώμαλο ή περνάνε εμπόδια όπως sandbags. Αντιθέτως τα οχήματα επιταχύνουν όταν βρίσκονται σε δρόμο ή επιφάνειες στρωμένες με άσφαλτο. Τα Hover MLRS μπορούν να έχουν την ίδια ταχύτητα οπουδήποτε, επειδή ίπτανται πάνω από το έδαφος. Η ιδιότητα αυτή τα καθιστά ιδανικές μονάδες για εξερεύνηση του χάρτη.

Το φαινόμενο των ION storms είναι πολύ κοινό μέσα στο παιχνίδι. Στην ουσία πρόκειται για μια καταιγίδα, η οποία αχρηστεύει τα ηλεκτρονικά συστήματα. Ετσι, όταν εμφανιστεί το εν λόγω φαινόμενο, όλες οι εναέριες μονάδες προσκρούουν στο έδαφος και καταστρέφονται. Το hover MRLS χάνει την ικανότητα να ίπταται, αλλά το όπλο του δουλεύει! Το πεζικό βεβαίως δεν επηρεάζεται, εκτός από τα Jump Jet τα οποία, αν βρίσκονται στον αέρα, προσκρούουν βίαια στο έδαφος. Το radar απενεργοποιείται και όλος ο χάρτης παίρνει ένα κιτρινωπό χρώμα. Ευτυχώς, παίρνουμε μια προειδοποίηση πριν από την εμφάνιση του φαινομένου. Σε μια αποστολή των Nod στην Ελλάδα, πρέπει να καταστρέψετε το radar των GDI κατά τη διάρκεια του ION storm, όπου είναι εκτός λειτουργίας. Αν δεν προλάβετε, χάνετε την αποστολή διότι σας εντοπίζουν. Σε περιοχές όπου είχαν ξαναγίνει μάχες στο Tiberium Dawn (όπως η Ελλάδα και το Σαράγιεβο), βλέπετε τα παλιά κτίρια εγκαταλειμμένα! Σίγουρα, αυτό φέρνει στο νου παλιές νίκες (αλλά και ήττες!).

Με το veterancy σας δίνεται η δυνατότητα να φροντίζετε τα μάχιμα στρατεύματά σας, διότι έτσι εξασφαλίζετε έναν ανώτερο δυναμικά στρατό.

Ως GDI θα έχετε έναν επιπλέον σύμμαχο, τους Forgotten, αν ολοκληρώσετε κάποιες αποστολές για αυτούς. Αρχηγός τους είναι ο Tratos, ο οποίος παίζει σημαντικό ρόλο στην ιστορία του Tiberian Sun. Αρχικά αιχμάλωτος του Kane, τον ελευθερώνετε ως GDI, διότι είναι ένας από αυτούς που καταλαβαίνουν το Tiberium και οραματίζεται το μέλλον του πλανήτη. Ο

Tratos έχει ως δεξί χέρι την Umagaan, μια μεταλλαγμένη γυναίκα που συναντάτε σε ένα εξωγήινο σκάφος και σε αποστολές έχει το ρόλο του Sniper (όπως η Tanya). Καθώς θα προχωρείτε στις αποστολές, θα ανακαλύψετε κάποια πράγματα για τους εξωγήινους αλλά και για το Tacitus, το υλικό για το οποίο γίνεται αυτός ο πόλεμος.

Τα φινάλε και των δύο πλευρών είναι εντυπωσιακά, ειδικά αυτό των Nod. Βασιζόμενος σε αυτό, πιστεύω ότι στο Tiberian Sun οι Nod κερδίζουν. Αλλωστε θα ήταν λίγο παράξενο να ξανακέρδιζαν οι GDI, διότι πάλι βλέπουμε τον Kane να πεθαίνει. Στην τελευταία αποστολή των Nod πρέπει να ενεργοποιήσετε τα ICBM launchers ώστε να καταστρέψετε το USS Philadelphia στο διάστημα. Εν τω μεταξύ, έχετε πείσει τον Jake McNeil να σας βοηθήσει και απενεργοποιεί το Firestorm Defense για εσάς! Βέβαια, έχουν προηγηθεί πολλά πράγματα σε άλλες αποστολές που δεν αναφέρω για να μη χαλάσω την έκπληξη.



Εδώ ειλικρινά δεν ξέρω τι έγινε... Πάντως έχασα...

RANDOM MAP GENERATOR, SKIRMISH & WESTWOOD ONLINE

Είτε θέλετε να παίξετε μία αποστολή μόνοι σας εναντίον του υπολογιστή με το Skirmish, είτε εναντίον ενός πραγματικού αντιπάλου στο Internet, είτε με modem, πάντα υπάρχει η επιλογή να διαμορφωθεί για εσάς (εφόσον είστε ο host του παιχνιδιού) ένας τυχαίος χάρτης από το ειδικό πρόγραμμα του Tiberian Sun. Δυστυχώς, πρόγραμμα για να φτιάξετε εντελώς δικούς σας χάρτες δεν περιλαμβάνεται στο πακέτο, όπως με το Red Alert, αλλά οι υπεύθυνοι επιφυλάσσονται σε κάποιο μελλοντικό patch ή add-on. Παρ' όλο που η λέξη random φέρνει στο νου τη δημιουργία ενός εντελώς τυχαίου χάρτη, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Επιλέγοντας Skirmish και μετά Create Random Map, μεταφέρεστε σε μια οθόνη όπου επιλέγετε τα χαρακτηριστικά του χάρτη. Αρχίζετε με τα βασικά όπως την επιλογή Environment, όπου διαλέγετε μεταξύ των Tundra, Desert, Taiga και Temperate. Μετά διαλέγετε τα μήκος και πλάτος του χάρτη. Υπάρχουν 4 μεγέθη: Small, Medium, Large και Very Large. Στη συνέχεια, όλα τα άλλα χαρακτηριστικά μετριούνται σε μια κλίμακα επί τοις εκατό. Δηλαδή, για παράδειγμα, αν θέλετε ο τυχαίος χάρτης που θα δημιουργηθεί να έχει πολύ Tiberium, στην ανάλογη επιλογή βάλτε το δείκτη γύρω στο 75. Στην ουσία αυτό σημαίνει ότι το 75% την επιφάνειας του χάρτη θα καλύπτεται με Tiberium. Ανάλογα, ρυθμίστε και τις επιλογές Regions, Hills, Amount Tiberium Fields και πολλές άλλες, ώστε να αντικατοπτρίζουν τις επιθυμίες σας. Σώζοντας τις επιλογές σας, μπορείτε να γυρίσετε στην οθόνη Skirmish, όπου κάτω αριστερά φαίνεται ένα preview του χάρτη σε ένα παραλληλόγραμμο box. Προσωπικά πιστεύω ότι, αφού αυτός ο Generator είναι τόσο customizable, μπορεί άνετα να αντικαταστήσει ένα πρόγραμμα για map making. Αυτοί που δεν είναι τόσο καλοί στο να φτιάχνουν χάρτες, σίγουρα θα συμφωνήσουν μαζί μου... Ούτως ή άλλως, η Westwood φρόντισε να συμπεριληφθούν αρκετοί έτοιμοι multiplay χάρτες για αυτούς που δεν νιώθουν δημιουργικοί. Στο preview του προηγούμενου τεύχους έκανα μια πρώτη αναφορά στην επιλογές του Skirmish και ευτυχώς δεν χρειάζεται να διορθώσω κάτι. Επιλέγετε αν θα υπάρχουν crates με power-ups, αν θα καταστρέφονται οι γέφυρες, αν θα υπάρχει ανάπτυξη βάσεων και fog-of-war. Το τελευταίο είναι διαθέσιμο στο multiplay για ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση κατά βούληση, ενώ αντιθέτως στο single player campaign είναι απενεργοποιημένο.

Τέλος, το Tiberian Sun διαθέτει ενσωματωμένο το πρόγραμμα Westwood Online, ώστε να μην έχετε δύο προγράμματα ανοιχτά. Υποστηρίζει μέχρι και 8 παίκτες για Internet και από τα πρώτα παιχνίδια η υπηρεσία φαίνεται αρκετά γρήγορη. Το Tiberian Sun υποστηρίζει ιδιωτικά Clans, τα οποία θα ανταγωνίζονται μεταξύ τους σε πρωταθλήματα με πλούσια δώρα από τη Westwood. Εγώ γράφτηκα ήδη!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οταν άρχισα να παίζω το Tiberian Sun, δεν ήθελα να το αφήσω ούτε δευτερόλεπτο! Αν είστε πιστοί στα προηγούμενα C&C, τότε είμαι σίγουρος ότι θα νιώσετε το ίδιο! Οταν μάλιστα το τελειώσετε, θα δείτε ότι δεν θα ηρεμήσετε, διότι σε λίγα χρόνια βγαίνει το Tiberian Twilight (δεν αστειεύομαι)!!!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	95

94



Ο ήλιος των strategies ανατέλλει ξανά!

ΒΑΣΙΚΑ ΚΤΙΡΙΑ NOD



Αυτό το κτίριο επιτρέπει την κατασκευή κτιρίων προηγμένης τεχνολογίας.



Ολοι οι πεζικάριοι, ακόμα και τα cyborgs, βγαίνουν από εδώ.



Κάνει τη βάση και τις μονάδες σας αόρατες!



Επιτρέπει τον cyborg Commando και το Hunter Seeker Droid.



Από εδώ εκτοξεύεται το Multimissle και Chemical Missile.



Ενα είδος refinery που μαζεύει τα Tiberium Veins.

OUTCAST

Στα πρότυπα του action-adventuring η βελγική Appeal κυκλοφορεί το Outcast, έναν πρωτότυπο τίτλο που αναπτυσσόταν τέσσερα ολόκληρα χρόνια και στόχο έχει να προσελκύσει τους gamers όλων των κατηγοριών, κάτι που, αν επιτευχθεί, θα έχει ως αποτέλεσμα μεγάλες πωλήσεις...! Καθώς η παρουσίαση του παιχνιδιού ανατέθηκε σε εμένα, πέρασα από τον Malachi (Μάλακαϊ - Requiem) στον Ulukai (Ούλουκαϊ - Outcast), προσπαθώντας για ακόμη μία φορά να σώσω τον κόσμο, αντιμετωπίζοντας τις μύριες δυσκολίες που ήμουν σίγουρος πως θα ορθώνονταν μπροστά μου. Αισθανόμουν μεγαλόψυχος αλλά και έτοιμος για περιπέτεια, γι' αυτό είπα μέσα μου: "Αντε, θα την κάνω κι αυτή τη θυσία!".

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Σύμφωνα με τους παραγωγούς του τίτλου, το Outcast προσπαθεί να συνδυάσει τη δράση, την περιπέτεια και την αναζήτηση με τρόπο μοναδικό, ώστε να λατρευτεί από όλη την κοινότητα των gamers, γι' αυτό άλλωστε και όλα όσα έγιναν είχαν απώτερο σκοπό τη μεγιστοποίηση της πώρωσης (το τελευταίο δεν το είπαν ακριβώς έτσι...!) του παίκτη. Το δικό μου σχόλιο σε όλα αυτά είναι πως ως σύλληψη ήταν μεγαλειώδης. Αν υλοποιούνταν δε με το σωστό τρόπο, θα μιλούσαμε -ίσως- για το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς! Αλλά τέσσερα χρόνια και δεν κατάφεραν να ξεφορτωθούν αυτά τα αναθεματισμένα BUGS; Ελεος...! Φαίνεται ότι η Infogrames έβλεπε πως ήδη έχουν βγει εκτός προγράμματος και πίεσε τη μικρή βελγική εταιρία να ολοκληρώσει και να κυκλοφορήσει το παιχνίδι με μηδαμινό -ουσιαστικά- beta-testing. Αποτέλεσμα; Να κυκλοφορεί ένα παιχνίδι, το οποίο σε παρασύρει μεν στον κόσμο του, αλλά σε κάθε γωνία καραδοκεί ένα ενοχλητικό bug. Ετσι, πρέπει να βρίσκεσαι συνεχώς σε επιφυλακή, με αποτέλεσμα να μην μπορείς να απολαύσεις τον τίτλο σε όλο του το μεγαλείο. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΥΠΟΘΕΣΗ

12 Απριλίου 1998: Ο William Kauffman, ερευνητής του επιταχυντή Fermi στο Chicago, βασιζόμενος στη θεωρία των υπερχορδών αποδεικνύει και μαθηματικά την ύπαρξη ενός απεριόριστου αριθμού από παράλληλα σύμπαντα.

2 Σεπτεμβρίου 1999: Σε ένα σεμινάριο του MIT στη Βοστόνη ο καθηγητής Anthony Xue (τι όνομα κι αυτό...), επικεφαλής της κβαντικής έρευνας στο MIT, συναντά τον Kauffman και δείχνει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τη δουλειά του. Πιστεύει μάλιστα ότι είναι δυνατό να σταλούν σωματίδια στο πλησιέστερο σε εμάς σύμπαν.

5 Απριλίου 2001: Στο Πεντάγωνο δίνεται η ευκαιρία σε αυτούς του δύο επιστήμονες να συνεργαστούν υπό την αιγίδα της κυβέρνησης των ΗΠΑ. Κι οι δύο αποδέχονται την πρόσκληση και το Project Sidestep είναι γεγονός. Στόχος, να σταλεί ένα ερευνητικό διαστημόπλοιο στο κοντινό παράλληλο σύμπαν.

5 Ιουνίου 2007: Το πείραμα, του οποίου τη θεωρητική βάση προετοίμαζαν τόσα χρόνια τα καλύτερα μυαλά της κβαντομηχανικής, είναι έτοιμο να αρχίσει. Τοποθεσία, η μυστική βάση P7 στο Βόρειο Πόλο. Η κάψουλα εξερεύνησης "Christobal" ήδη βρίσκεται στην πλατφόρμα εκτόξευσης... Την τιμή να εκκινήσει τη διαδικασία εκτόξευσης έχει ο Kauffman. Η αντίστροφη μέτρηση φτάνει στο μηδέν. Με μία αστραπιαία έκρηξη ενέργειας η κάψουλα εξαφανίζεται από τα μάτια όλων, ταξιδεύοντας τώρα πια έξω από τα όρια του χωροχρόνου. Λίγες στιγμές αργότερα, οι οθόνες του κέντρου λαμβάνουν εικόνα! Για 17 ολόκληρα λεπτά υπήρχε ανταλλαγή πληροφοριών μέσω της κάψουλας ανάμεσα στα δύο σύμπαντα... Το τελευταίο που μπόρεσαν να δουν οι επιστήμονες στη Γη ήταν η αχνή εικόνα ενός -κατά τα φαινόμενα- εχθρικού εξωγήινου όντος, που αντιλαμβανόμενο της ύπαρξη της κάψουλας έστειλε μία συσσωρευμένη ροή ενέργειας προς αυτήν, καταστρέφοντας τη λειτουργία της. Το χειρότερο; Ανοιξε μία δίνη ανάμεσα στα δύο παράλληλα σύμπαντα, που ολοένα μεγαλώνει και δυστυχώς δεν υπάρχει άμεσος τρόπος να κλείσει. Η εξάπλωσή της είναι τόσο ραγδαία που απειλεί μέσα σε 23 μέρες να έχει καλύψει ολόκληρη τη Γη!

6 Ιουνίου 2007: Ο Cutter Slade, ένας US Navy S.E.A.L., καλείται στην τετραμελή ομάδα που έχει επιλεγεί για να σταλεί στο παράλληλο σύμπαν, ώστε να βρει την κάψουλα και να σταματήσει τη δίνη. Μαζί του η Marion Wolf, η πιο αναξιόπιστη βοηθός που θα μπορούσε να του λάχει (ή τουλάχιστον έτσι νομίζει αυτός...) και οι δύο καθηγητές Kauffman και Xue. Τα χρονικά περιθώρια ολοένα στενεύουν. Η κρισιμότητα της αποστολής αφάνταστα μεγάλη. Μόνο ένα είναι σίγουρο: Αν αποτύχουν, η επιστροφή στη Γη δεν θα υφίσταται ως εναλλακτική λύση, γιατί απλώς δεν θα υπάρχει Γη!

ΕΤΑΙΡΙΑ
APPEAL / INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
200MHz Pentium MMX (300MHz Pentium II recommended), 32MB RAM (64MB rec.), 600MB στο δίσκο, 4x CD-ROM (8x rec.), Video card 2MB (4MB rec.), Win95/98 συμβατή κάρτα ήχου

Ως εισαγωγή, οι προγραμματιστές επέλεξαν να δώσουν στον τίτλο μία εννιάλεπτη (!!) computer-animated sequence, κινηματογραφικών προδιαγραφών και εκπληκτικής σχεδίασης. Πρόκειται για την καλύτερη εισαγωγή που έχω δει σε computer-game! Θα σας βάλει για τα καλά στην υπόθεση του έργου, ανεβάζοντας τα επίπεδα εθισμού σε τέτοιον βαθμό που θα ανυπομονείτε να φορτώσει το παιχνίδι για να αρχίσει η δράση. Η εν λόγω εισαγωγή καταλαμβάνει όμως ένα ολόκληρο CD, αφού στο πρώτο CD θα βρείτε μόνο αυτή μαζί με το installation. Αν επιθυμείτε να παίξετε το παιχνίδι, εισάγετε το δεύτερο CD, που περιέχει και το soundtrack του Outcast.

ADELPHA: Ο ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ OUTCAST

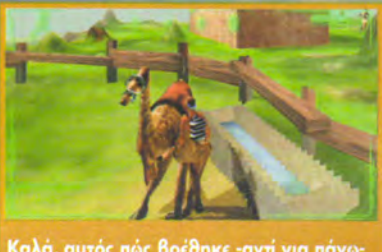
Το παράλληλο σύμπαν, στο οποίο θα βρεθείς, ονομάζεται από τους ιθαγενείς Adelpha και είναι ο τόπος όπου κατοικούν όλοι οι Talans (αυτές οι εξωγήινες φάτσες που βλέπετε στις φωτογραφίες και προσωπικά μου θυμίζουν τρομερά τους Vasudans του Descent: Freespace). Είναι το ανώτερο εξελικτικά ον στον πλανήτη τους, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν άλλα "ζώα". Αντιθέτως, θα συναντήσεις twon-ha (μία διασταύρωση καμήλας και κότας), gamors (κάτι πολύ εκνευριστικά κυνοειδή),



Παίζεις με τη φλόγα. Εγώ στο 'πα, στο τέλος θα καείς...

ventilopes (τα ιπτάμενα της παρέας...), αλλά και πιο πρωτότυπα τερατάκια που θα ξεπερνούν κατά πολύ (ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ) το μέγεθός σου. Ομως, δεν σου λέω τίποτα γι' αυτά, το αφήνω για έκπληξη...!

Ολα αυτά τα όντα κατοικούν στις έξι μεγάλες ηπείρους της Adelpha, τις: Ranzaar, Shamazaar, Motazaar, Talanzaar, Okasankaar, Okaar. Κάθε ήπειρος είναι εντελώς διαφορετική από την άλλη ως προς τη μορφολογία αλλά και ως προς το είδος των κατοίκων της. Αλλη μπορεί να είναι ένα απέραντο πυκνό δάσος, άλλη μία ατέλειωτη έρημος, άλλη ένα μεγάλο νησί κ.ά. Επειδή δεν μπορείς να έχεις φυσική πρόσβαση από τη μία ήπειρο στην άλλη, το μόνο μέσο που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για διηπειρωτική μεταφορά είναι ορισμένοι τηλεμεταφορείς (daokas σε απλά talanικά...) σε στιλ Stargate, που σε μεταφέρουν από συγκεκριμένη τοποθεσία μιας ηπείρου σε κάποια άλλη διαφορετικής ηπείρου. Δεν μπορείς δηλαδή να τηλεμεταφερθείς όπου θέλεις. Το γεγονός αυτό, αν και ρεαλιστικό, είναι κάπως εκνευριστικό, καθώς αν θέλεις να πας από τη Motazaar στην Okaar (το πιο ακραίο παράδειγμα), θα χρειαστεί να διασχίσεις τρεις ηπείρους και να χρησιμοποιήσεις τρεις τηλεμεταφορείς, παρά το ότι οι ήπειροι αυτές βρίσκονται δίπλα! Η καλύτερη στρατηγική λοιπόν είναι να οργανώνεις τις ενέργειές σου με τέτοιον τρόπο, ώστε να έχεις εξαντλήσει σχεδόν όλες τις δυνατές πράξεις σε μία περιοχή όταν αποφασίσεις να προχωρήσεις στην επόμενη. Φυσικά, αυτό δεν είναι πάντα δυνατό (ορισμένες φορές είναι και πρακτικά ασύμφορο), αλλά πιστέψτε με, βοηθάει!



Καλά, αυτός πώς βρέθηκε -αντί για πάνω- μέσα στο twon-ha;! Βάζω στοίχημα ότι το twon-ha θα τραγουδάει: "Σε ένιωσα μέσα μου παντού...!"

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το πιο πολυσυζητημένο στοιχείο του παιχνιδιού προτού κυκλοφορήσει, αλλά ακόμη περισσότερο αφότου κυκλοφόρησε! Γιατί όλη αυτή η φασαρία; Voxels, αγαπητοί μου... Η νέα τεχνική απεικόνισης που θα φέρει επανάσταση. Ή μήπως θα αποτελέσει ακόμη μία αποτυχημένη προσπάθεια; Με μια πρώτη ματιά βεβαιωνόμαστε για το δεύτερο. Ισως όμως δεν πρέπει να είμαστε τόσο απόλυτοι... Βλέπετε, η εν λόγω τεχνολογία καταργεί τους τρισδιάστατους επιταχυντές και βασίζεται αποκλειστικά και μόνο στην ισχύ του κεντρικού επεξεργαστή! Το αισθητικό αποτέλεσμα είναι σίγουρα καλύτερο, οπότε ακόμη και λίγο μεγαλύτερες απαιτήσεις να είχαν τα παιχνίδια με τεχνολογία Voxels, πιστεύω ότι θα το δικαιολογούσαν οι gamers. Το κακό όμως είναι ότι σε ανάλυση 640x480 το Outcast σέρνεται ακόμη και σε PII 450 με 128MB RAM!!! Στον δικό μου PII 266, με 64MB RAM σε 320x240 το frame rate κυμαίνεται γύρω στο 26fps, όταν δεν υπάρχουν πολλοί NPCs, ενώ μπορεί να πέσει και λίγο κάτω από το 24 άμα βρεθώ στην πόλη. Καταλαβαίνετε αμέσως, λοιπόν,



Αν ξεμείνετε ποτέ από πυρομαχικά, πάρτε μεγεθυντικό φακό και κοιτάξτε σε ποιο σημείο του χάρτη βρίσκομαι. Προσπαθήστε να πάτε κι εσείς εκεί και θα ανακαλύψετε το κρυφό πέρασμα (το ανακάλυψα εντελώς τυχαία...).

ότι το Outcast απευθύνεται στους προνομιούχους και μόνο... Παρήγορο μπορεί να θεωρηθεί το γεγονός ότι η Appeal φρόντισε να βάλει ένα μενού στις ρυθμίσεις του παιχνιδιού, το οποίο ελέγχει πολλές λεπτομέρειες στον τομέα των γραφικών και σας επιτρέπει να κάνετε πολλούς πειραματισμούς μέχρι να βρείτε τις ρυθμίσεις που ταιριάζουν καλύτερα στο δικό σας σύστημα. Για όσους μάλιστα δεν αισθάνονται power users, έχει ενσωματώσει μία επιλογή με την οποία -εντοπίζοντας τον επεξεργαστή και τη μνήμη του συστήματος- προτείνει το πρόγραμμα από μόνο του κάποιες ρυθμίσεις, που σύμφωνα με τους προγραμματιστές είναι ό,τι καλύτερο για την σύνθεση του εκάστοτε υπολογιστή.

Τοποθετώντας τη λεπτομέρεια στο μέγιστο και την ανάλυση αρκετά ψηλά το αισθητικό αποτέλεσμα πλησιάζει το τέλειο! Τα τοπία μοιάζουν με ζωγραφικούς πίνακες (βέβαια, και πίνακες να 'ταν δεν θα καταλάβαινα τη διαφορά. Ετσι κι αλλιώς, σε slides τα έβλεπα!). Οι χαρακτήρες σχεδιασμένοι με μεγάλη λεπτομέρεια, οι χρωματισμοί άψογοι, τα νερά με τις αντανακλάσεις που κά-



HINT: Αν έχετε απαυδήσει στην προσπάθειά σας να βρείτε το daoka για την Okaar, πάρτε μεγεθυντικό φακό και κοιτάξτε το χάρτη στη φωτογραφία.



Και εγώ υποτίθεται πως πρέπει να περάσω μέσα από δω ε; ...ΜΑΜΑΑΑΑΑΑΑ!

νουν πιο ρεαλιστικά από ποτέ. Πολύ προσεγμένα είναι και τα εφέ των όπλων, ειδικά οι εκρήξεις του LN-DUO 500 με δύο upgrades είναι σκέτη απόλαυση (συνδυάζεται με τη μεγάλη καταστροφικότητά του και η απόλαυση γίνεται διπλή!). Τα συντρίμμια των αντικειμένων που καταστρέφονται πετάγονται παντού, χοροπηδούν, κολλούν στους τοίχους. Παρ' όλα αυτά θα μπορούσαν να είχαν σχεδιαστεί και καλύτερα (δεν ξέρω πώς, αλλά θα μπορούσαν...!). Αν ήθελα να γίνω πολύ λεπτολόγος, θα έλεγα ότι δεν έχει προστεθεί αναταραχή των νερών όταν τα πατάς ή ότι δεν σηκώνεται σκόνη όταν τρέχει ο χαρακτήρας στην έρημο. Ωστόσο κάτι τέτοιο αποτελεί λεπτομέρεια και (αν αναλογιστούμε μάλιστα ότι θα αύξανε ακόμη περισσότερο τις απαιτήσεις) δεν μπορεί να θεωρηθεί παράπτωμα. Πάντως, μπορώ να πω ότι για έναν κόσμο που έχει έντονη δράση και αλληλεπίδραση (κι όχι του στιλ Riven, Amerzone κ.ο.κ.) οι προγραμματιστές έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά στη σχεδίαση!

ΗΧΟΣ

Ο,τι και να γράψω θα είναι λίγο μπροστά σε αυτό που έχουν επιτύχει οι άνθρωποι της Appeal! Ενδεικτικά αναφέρω ότι το soundtrack δημιουργήθηκε από τον Lennie Moore και εκτελέστηκε (εν ψυχρώ) από τη Συμφωνική Ορχήστρα της Μόσχας! Κάθε ήπειρος διαθέτει τα δικά της μουσικά κομμάτια για την περιήγηση αλλά και για τη μάχη. Επίσης, σε ξεχωριστές στιγμές του μύθου η μουσική αλλάζει ώστε να αντανακλά τη φορτισμένη ατμόσφαιρα. Με όλα αυτά, μαζί με το bonus τελευταίο track (παρεμπιπτόντως έχει πολύ γέλιο!), έχουμε σύνολο 17



Ο λωποδύτης της φωτογραφίας έχει βάλει σκοπό να πλουτίσει πουλώντας σας τον δικό σας εξοπλισμό! Τι να κάνουμε, όμως, που είναι ο μόνος τρόπος για να προμηθευτείτε νέα όπλα...; Θα τον βρείτε - μαζί με τ' αδέλφια του- να περιπλανιέται στους δρόμους της Talanzaar.

THE LANDS OF ADELPHA



RANZAAR: Η γη του χιονιού. Η περιοχή απ' όπου ξεκινάτε το ταξίδι σας. Εδώ μένουν οι Dolotai Guardians, οπότε εδώ θα λάβετε και την πρώτη σας εκπαίδευση για τις αντίξοες συνθήκες που θα συναντήσετε.



TALANZAAR: Η Πόλη. Η γη αυτή είναι μία μεγάλη πόλη μέσα στην έρημο περιτριγυρισμένη από τείχη. Χωρίζεται σε 10 boks και σε καθένα από αυτά δουλεύουν διαφορετικής κατηγορίας έμποροι. Στην περιοχή αυτή θα βρείτε και τα περισσότερα quests! Ορεξη ναχετε μόνο... Στο κέντρο ξεχωρίζει το παλάτι του Fae Rhan. Μέσα δεν μπορείτε να μπείτε, οπότε προς το παρόν τακτοποιήστε τους φύλακες της αυλής ως ορεκτικό...



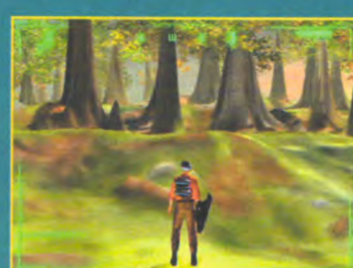
OKASANKAAR: Η γη των ψαράδων. Η Okasankaar είναι ένα ατέλειωτο νησί, επομένως οι κάτοικοί της δεν έχουν άλλη ασχολία από το ψάρεμα. Επίσης, εδώ θα συναντήσετε και τον δεινοσαυροδράκο Gorgor, που θα πρέπει να σκοτώσετε, αλλά και τις φυλακές της Adelpha. Η υποστήριξη από τους κατοίκους της περιοχής θα έρθει μόνο αν βρείτε ένα μεγάλο κομμάτι helidium για το φάρο τους. Ψιλοπράγματα...



SHAMAZAAR: Η γη των αγροτών. Το 99% του πληθυσμού εδώ ασχολείται με την καλλιέργεια riss (όχι rice, riss. Οχι Γιάννης, Γιαννάκης). Στόχος σας είναι να βρείτε την essence stone, μία θρυλική πέτρα χαμένη εδώ και καιρό που θα ενώσει τους καλλιεργητές ενάντια στην εξουσία. Επίσης, πρέπει να βρείτε τα essence idols και να τα τοποθετήσετε στους αντίστοιχους ναούς. Δυσκολίες θα συναντήσετε στο ναό της φωτιάς, καθώς και στα τρία νησάκια που τον περιτριγυρίζουν (είναι γεμάτα με στρατιώτες, κι εσείς έχετε HK-P12 ως όπλο...). Ομολογουμένως θα δυσκολευτείτε.



MOTAZAAR: Η γη των μεταλλωρύχων. Μολονότι παλιά ήταν μια πανέμορφη περιοχή, τώρα τελευταία έχει μετατραπεί σε κόλαση, λόγω των μεταλλωρυχείων που δημιουργήθηκαν για την εξόρυξη ηλιδίου (μετάφραση του Helidium...). Ισως είναι η περιοχή όπου θα χρειαστεί να ολοκληρώσετε τα λιγότερα quests. Πάντως η διάσωση του Shamaz Keb από τις φυλακές δεν είναι και παιχνιδάκι...Οι στρατιώτες που συνάντησα εδώ με δυσκόλεψαν περισσότερο απ' ό,τι σε κάθε άλλη περιοχή.



OKAAR: Η ξεχασμένη γη. Ενας επίγειος παράδεισος. Θυμίζει τροπική ζούγκλα του Αμαζονίου... Η περιοχή κοσμείται από ένα δρακοειδές που - μαντέψτε!- θα πρέπει να σκοτώσετε επίσης. Σε αντίθεση με το Gorgor, που θα σας βγάλει το λάδι (εκτός αν παίξετε έξυπνα...), η θανάτωση του τελευταίου είναι εύκολη υπόθεση. Να έχετε υπόψη σας ότι η Okaar είναι από τις πιο σημαντικές περιοχές για την εξέλιξη του μύθου. Εκεί θα βρείτε και μία από τις λίγες σπαζοκεφαλιές του Outcast... Καλό στύψιμο!



Αυτό μου θυμίζει Σαντορίνη...

ξεχωριστά τραγούδια, γεγονός που κατατάσσει το soundtrack στα πιο εκτενή που έχουν δημιουργηθεί για computer game. Ολα τα τραγούδια διακρίνονται για την ποιότητά τους!

Χωρίς υπερβολή, τα ηχητικά εφέ κυμαίνονται σε εξίσου υψηλά επίπεδα. Ολοι οι ήχοι που έχουν συμπεριληφθεί στο παιχνίδι (και είναι πολλοί!) διακρίνονται για το ρεαλισμό τους! Ξεχωρίζω τον ήχο που κάνει το έδαφος καθώς προχωρεί ο ήρωας, ειδικά όταν περπατάει στο χιόνι. Ηταν τόσο κοντά στην πραγματικότητα, που κατέληξα μέσα στο κατακαλόκαιρο να αναπολώ τα χιονοδρομικά κέντρα του χειμώνα (βέβαια, με το μισθό που παίρνουμε εμείς εδώ τα θύματα, εε... οι συντάκτες του "PC MASTER" μόνο στα όνειρά μας μπορούμε να φανταζόμαστε κάτι τέτοιο!). Οι διάλογοι είναι ολοκάθαροι και δεν θα έχετε δυσκολία να τους καταλάβετε, ακόμη και χωρίς τους υπότιτλους, μολονότι οι προγραμματιστές ενσωμάτωσαν κι αυτή τη δυνατότητα, just in case... Μπορεί οι ονομασίες και οι εγχώριες λέξεις να σας μπερδέψουν ολίγον, αλλά μέχρι να ολοκληρώσετε το Outcast θα μιλάτε άψογα talanικά ;-)

Θα ήταν παράλειψη να μην αναφέρουμε την υποστήριξη που διαθέτει το παιχνίδι για το EAX πρότυπο, δηλαδή τον ήχο Surround που προσφέρει η SoundBlaster με την SB Live! Οι τυχεροί κάτοχοι μιας τέτοιας κάρτας μπορούν να τρίβουν τα χέρια τους από τώρα...

GAMEPLAY

Φθάνοντας στην Adelpha, μαθαίνετε από μία ευγενή φυλή που σας προστατεύει στη Ranzaar (Dolotai Guardians) ότι είστε ο Ulukai, ένα ανώτερο ον που σύμφωνα με τους προφήτες θα ερχόταν στον κόσμο όταν οι καιροί γίνονταν δύσκολοι, για να σώσει όλους τους talans από βέβαιη καταστροφή. Αλλο που δεν θέλατε εσείς, καθώς δεν έχετε ιδέα πού είναι τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, έχετε χάσει τον εξοπλισμό σας και πρέπει να εντοπίσετε γρήγορα την κάψουλα. Τελικά, κάνετε συμφωνία με τον ηγέτη των Guardians ότι για να αναλάβετε το ρόλο του Ulukai, αυτός θα στείλει όλους

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ OUTCAST

Οι φωτογραφίες των χαρακτήρων είναι από το (easter-egg?) φινάλε μετά το φινάλε του παιχνιδιού (σας μπέρδεψα; Τερματίστε με υψηλό σκορ και θα καταλάβετε...!).



Cutter Slade a.k.a. Ulukai: Ο Μεσσίας της Adelpha και της Γης, ο άνθρωπος που πάνω του βασίζεται η τύχη δύο πλανητών και όλων των πλασμάτων που κατοικούν σε αυτούς. Στόχος του είναι να επαναφέρει την τάξη στο σύμπαν, που πρακτικά σημαίνει πως πρέπει να κάνει το κορόιδο και να ικανοποιεί τα θελήματα κάθε αργόσχολου που θα βρει στο δρόμο του. Τον έλεγχο αυτού του θύματος, εε... του χαρακτήρα αναλαμβάνουμε εμείς. Αντε, καλή ταλαιπωρία, εεε... διασκέδαση (χμ, τώρα που το σκέφτομαι, το ίδιο κάνει).



Marion Wolfe a.k.a. Pain In The Ass: Η κακομαθημένη της παρέας. Τη θέση της στο στρατό την απέκτησε με τον παραδοσιακό ελληνικό τρόπο (υ know, ρουσφέτι, λάδωμα, μέσον...), γι' αυτό αναμένεται ολίγον αναξιόπιστη ως προς τις ικανότητές της. Εχει την εκπληκτική ικανότητα να δημιουργεί μπελάδες από εκεί που δεν θα το φανταζόσαστε. Παρ' όλα αυτά, στο τέλος θα συνδράμει αποφασιστικά στην εξέλιξη και επιτυχία της αποστολής, οπότε θα ήταν προτιμότερο να την υπομείνετε...



Anthony Xue a.k.a. Ρουφιάνος: Παρ' όλο που αποτελεί μέλος της τετραμελούς αποστολής διάσωσης, θα τον αντιπαθήσετε από την πρώτη στιγμή. Εχει τη φάτσα σπιούνου... Δεν θέλω να αναφέρω περισσότερα για να μην αποκαλύψω σημαντικά κομμάτια της περιπέτειας (θα τα ευχαριστηθείτε πολύ περισσότερο αν τα βιώσετε να εκτυλίσσονται μπροστά σας), αλλά να τον έχετε από την αρχή στη λίστα με τους υπόπτους...



Zokrym a.k.a. Dolotai Leader: Λόγω του Zokrym η παντοδυναμία του Fae Rhan δεν έχει εδραιωθεί σε όλη την Adelpha. Αυτός, μαζί με τους Dolotai Guardians είναι οι μόνοι που αντιστέκονται. Η πολύτιμη βοήθειά του θα σας βγάλει από το αδιέξοδο σε δύσκολες στιγμές. Αλλωστε αυτός θα βρει τη χαμένη κάψουλα, για να μπορέσετε να κλείσετε την πύλη και να κάνετε το ταξίδι της επιστροφής.



Kroax a.k.a. Νομιζωοτιειμαικαιπολυπαίκτης: Ο ηγέτης των στρατιωτών της Adelpha και δεξί χέρι του Fae Rhan. Με την υπερβολική εξουσία έχουν πάρει τα μυαλά του αέρα και πιστεύει πως είναι καλός πολεμιστής. Δεν λέω, η δυνατότητα να εμφανίζεται και να εξαφανίζεται του δίνει ένα πλεονέκτημα, αλλά στην τελική αναμέτρηση μαζί του, δεν χρειάστηκα παραπάνω από δύο βολές με το HAWK-MK8 για να τον ξεπαστρέψω. Θα μου πεις, το θέμα είναι να τον πετύχεις... Ε, τι τα διαθέτουμε τα γαλόνια; :)



Σε περίπτωση που αναρωτιόσαστε τι απέγινε ο Σωτήρης Μπέλλος...

τους υποτακτικούς του προς αναζήτηση της κάψουλας και της ομάδας σας. Ετσι, ξεκινάει η προσπάθεια για την αναζήτηση των πέντε mons (κάτι ιερές πέτρες απαραίτητες για τη σωτηρία - που μόνο πέτρες δεν είναι, αλλά να μην πω πολλά...). "Ποιος είναι τελικά ο ρόλος του Ulukai;" θα ρωτήσετε... Ο Ulukai, λοιπόν, πρέπει να τριγυρνάει από περιοχή σε περιοχή ικανοποιώντας τα αιτήματα κάθε καθυστερημένου εκμεταλλευτή που θα βρει στο δρόμο του, τα οποία είναι εντελώς άσχετα με τον τελικό στόχο! Στην προσπάθειά τους να δώσουν μεγαλύτερη διάρκεια στο παιχνίδι, αντί να το εμπλουτίσουν δοκίμασαν να το "τεντώσουν". Παραθέτω ένα παράδειγμα για να καταλάβετε καλύτερα (spoiler ahead!): Προκειμένου να πάρετε το mons της Okasankaar, πρέπει να πάτε σε ένα νησί όπου ζει το Gorgor, ένα αξιολάτρευτο ζωάκι με μεγάλη όρεξη. Ο μόνος ψαράς που μπορεί να σας πάει μέχρι εκεί είναι ο Oru, ο οποίος ζει σε ένα άλλο νησί. Για να πάτε στον Oru, πρέπει να σκοτώσετε κάτι φυτά που πετούν δηλητηριώδεις σπόρους και να πάρετε τα απομεινάρια τους, που είναι κολλώδη ώστε να βουλώσετε την τρύπα στη βάρκα που θα σας πάει μέχρι εκεί. Συζητώντας με τον Oru, αυτός δέχεται να σας πάει ως εκεί μόνο αν συμφωνήσετε να τον βοηθήσετε στην προσπάθειά του να σκοτώσει το Gorgor. Σας ζητά να του φέρετε το όπλο του και πέντε πυρομαχικά. Μαθαίνετε ότι το όπλο είναι σε έναν βυθισμένο ναό στην άλλη άκρη του νησιού και για να ανοίξει η καταπακτή του πρέπει να πατήσετε ταυτοχρόνως δύο κουμπιά σε έναν βράχο. Εστω ότι βρίσκετε κάποιον να σας βοηθήσει και μπορέσετε να συγχρονιστείτε στο μέτρημα. Παίρνετε το όπλο, αλλά χρειάζεστε πέντε σφαίρες. Σύμφωνα με πληροφορίες, καθεμία από αυτές αποτελείται από δύο φυτά. Τα πέντε πρώτα θα τα βρείτε σε ένα άλλο νησί, ενώ για τα πέντε δεύτερα θα δεινοπαθήσετε! Ενα θα αγοράσετε από τον έμπορο. Αλλα τρία θα βρείτε σε έναν άλλο ναό, την τοποθεσία του οποίου θα πρέπει να πληρώσετε για να τη μάθετε (και άλλη μία από τα ίδια για να σας πουν πώς απενεργοποιείται η παγίδα του ναού...!), ενώ για το τελευταίο θα πρέπει να επιτεθείτε στο στρατώνα της περιοχής για να απελευθερώσετε έναν αιχμάλωτο που έχει στην κατοχή του το πολυπόθητο φυτό. Με όλα αυτά στην κατοχή σας, πηγαίνετε στον Oru και μετά στο νησί του Gorgor. Τελικά, θα χρειαστεί να το σκοτώσετε μόνοι σας για να πάρετε το mon! Για να πάρεις το mon δηλαδή πρέπει να πεις αμόν, εε...αμήν (μήπως γι' αυτό του έδωσαν αυτό το όνομα...;!). Ομολογουμένως το παραπάνω ήταν ένα από τα πιο ακραία παραδείγματα, αλλά φανερώνει ότι η τρέλα τελικά δεν πάει στα βουνά, αλλά στο Βέλγιο (βλ. Appeal, διοξίνες, λίγο από τρελές αγελάδες...). Κατά γενική ομολογία, όμως, η πλειονότητα των άθλων που πρέπει να φέρετε εις πέρας είναι πολύ λογικοί και ενδιαφέροντες.



Το παλάτι. Χωρίς φρουρούς μέσα. Τι να απέγιναν; ΜΟΥΧΑΧΑΧΑΧΑ...

Ενας υπερ-ήρωας, έστω και κατά λάθος, σαν τον Ulukai πρέπει να διαθέτει τον απαραίτητο τεχνικό εξοπλισμό, ώστε να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες. Ετσι, στη διάθεσή σας τίθενται χίλια-δυο καλούδια που προσφέρει απλόχερα η κυβέρνηση των ΗΠΑ και ο 21ος αιώνας (αρκεί βέβαια να τα βρείτε, γιατί η τηλεμεταφορά τους, εμμ... δεν ήταν και τόσο επιτυχημένη θα έλεγα!). Κιάλια με ακτίνες Χ, εκρηκτικά, πυροκροτητές, ανιχνευτές κίνησης, τηλεμεταφορείς, ολογράμματα... Αυτό που θα χρησιμοποιήσετε περισσότερο απ' όλα είναι τα medikits, ενώ το πιο χρήσιμο gadget είναι ένας κρύσταλλος ονόματι Gaamsaav, που σας αφήνω να μαντέψετε μόνοι σας τι κάνει. Τελευταία, αλλά εξίσου σημαντικά, τα έξι όπλα που θα βρεθούν υπό την κατοχή σας, αργά ή γρήγορα... Μπορεί ο αριθμός να μη σας εντυπωσιάζει, αλλά μην ξεχνάτε ότι στόχος των προγραμματιστών δεν ήταν να γίνει το Outcast ανταγωνιστής του Half-Life! Αλλωστε, έχουν μεγάλη ποικιλία και χρησιμότητα, οπότε το μειονέκτημα του πλήθους τους υπερκαλύπτεται.

Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων και των NPCs ικανοποιεί. Δεν ενθουσιάζει, αλλά ικανοποιεί (και περισσότερο των πρώτων). Θα δείτε τους αντιπάλους να κρύβονται, να οπισθοχωρούν όταν "τις τρώνε". Καλούν βοήθεια (με μια σάλπιγγα), επιτίθενται σε ομάδες, προσπαθούν να σε περικυκλώσουν. Μάλιστα, αν είναι ετοιμοθάνατοι, πολλές φορές θα κάνουν απελπισμένες επιθέσεις κατά μέτωπο, ρίχνοντας ό,τι έχουν και δεν έχουν πάνω σας! Οι NPCs τώρα ακολουθούν δική τους ζωή, ανεξάρτητη ο καθένας. Θα τους δείτε να κυκλοφορούν από δω κι από κει εκτελώντας ο καθένας το καθήκον του ή απλώς κυκλοφορώντας στην πόλη (Talanzaar). Δεν αποκλείεται να τους δείτε και ξαπλωμένους σε κανένα σπίτι να αναπαύονται! Το μοντέλο κίνησης, βέβαια, δεν είναι τελευταίας τεχνολογίας, αφού μερικές φορές θα κολλήσουν και θα αδυνατούν να προσπεράσουν τα τεχνητά εμπόδια. Ευτυχώς, όμως, το τελευταίο δεν συμβαίνει συχνά.

Δεν πρέπει να ξεχάσω να αναφέρω το πλούσιο χιούμορ που διαθέτει ο τίτλος και το προβάλλει κυρίως μέσα από τους διαλόγους. Η διαγραφή των χαρακτήρων γίνεται έξυπνα και με τον κατάλληλο τρόπο μέσα από τους διαλόγους, ενώ παράλληλα κρατιέται το κέφι σε υψηλά επίπεδα. Δεν ήταν λίγες οι φορές που έπιασα τον εαυτό μου να



Χορεύοντας το χορό της φωτιάς... Συνοδεύεται με κραυγές του τύπου: Α! ΟΥ! ΑΟΥΤΣ! ΑΪ! ΟΟΥ! Καίει-Καίει!

γελάει με τα δρώμενα και τις ατάκες που έλεγαν οι χαρακτήρες, ενώ πάντα η παρακολούθηση των διαλόγων είναι απόλαυση, ίσως γιατί οι φωνές είναι πολύ βαθιές και καθαρές και οι διάλογοι ευρηματικοί.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - INTERFACE

Ο χειρισμός είναι άλλο ένα πολυσυζητημένο στοιχείο του Outcast (τελικά, τι δεν έχει συζητηθεί για το Outcast;!). Το "Gamespot UK" αποφάνθηκε αρνητικά για το συγκεκριμένο στοιχείο και μάλιστα το θεώρησε σοβαρό λόγο για να "πετσοκόψει" τη βαθμολογία του. Εμένα η γνώμη αυτή με βρίσκει εκ διαμέτρου αντίθετο! Καταρχήν, ο χειρισμός έχει ως εξής: Σε προοπτική τρίτου προσώπου το mouse (στα υπόλοιπα του είδους έμενε αχρησιμοποίητο) περιστρέφει την κάμερα γύρω από τον ήρωα, αλλά και



Εδώ καταλήγουν οι συντάκτες που τόλμησαν να παραδώσουν το άρθρο τους εκπρόθεσμα, για να συνετιστούν. Τη μισή μου μέρα εδώ τη βγάζω...

την ανεβοκατεβάζει σε μικρό βαθμό. Τα πλήκτρα μετακινούν τον παίκτη στις γνωστές δισδιάστατες κατευθύνσεις, αλλά σύμφωνα με την κάμερα και όχι με τη θέση του ήρωα. Δηλαδή αν ο ήρωας κοιτάζει την Ανατολή και η κάμερα το Βορρά, πατώντας το μπροστά ο ήρωας θα μετακινηθεί μπροστά σύμφωνα με την κάμερα (δηλαδή βόρεια) κι όχι σε σχέση με το πού κοίταζε (δεν θα μετακινηθεί ανατολικά). Ο κύριος λοιπόν του "Gamespot" τον βρήκε αρκετά περίεργο το χειρισμό και τον κακοχαρακτήρισε. Εγώ, αντίθετα, τον βρίσκω εξαιρετικό ως σύλληψη (δεν γνωρίζω αν τον δανείστηκαν οι προγραμματιστές από κάποιο άλλο παιχνίδι...). Μπορείτε να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές, αν τελικά αποφασίσετε να αποκτήσετε τον τίτλο! Μόλις το συνηθίσετε, θα μετακινείστε με περισσή ευκολία, με το πλεονέκτημα μάλιστα ότι μπορείτε να κοιτάτε προς οποιαδήποτε κατεύθυνση χωρίς η κίνησή σας να εμποδίζεται. Υπάρχει και η προοπτική πρώτου προσώπου, η οποία είναι απαίσια (δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτήν των Doom-clones) και δεν τη συνιστώ παρά μόνο σε εξαιρετικές περιπτώσεις, όπου απαιτείται ακριβές σημάδι, κάτι που δεν προσφέρει το τρίτο πρόσωπο.

Το interface είναι λιτό, χωρίς περιττά λούσα. Ωστόσο δεν θα σας δυσαρεστήσει, αφού προσφέρει τη δυνατότητα με ελάχιστες κινήσεις να φτάσετε στην οθόνη επιλογών της αρεσκείας σας και να κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις. Επίσης, προσφέρονται shortcuts για ακόμη ευκολότερη πρόσβαση. Συγκεκριμένα, με το I ανοίγει το Inventory, που σας προσφέρει τις εξής επιλογές: να μεταβείτε στις πληροφορίες όπλων (αναφέρει τα διαθέσιμα όπλα και upgrades καθώς και την τωρινή τους κατάσταση), στο σακίδιο όπου μεταφέρετε τα υπάρχοντά σας (αυτονόητο), στο notepad (όπου αρχειοθετούνται και κατηγοριοποιούνται όλες οι χρήσιμες πληροφορίες από τους διαλόγους σας με τους άλλους χαρακτήρες) και στο λεξικό (μία πηγή με όλες τις talanικές λέξεις που θα συναντήσετε στο παιχνίδι μαζί με την αγγλική επεξήγησή τους).

BUGS

Θα μπορούσα να γράφω για πολλές ώρες για όλα τα bugs που μπορεί να συναντήσετε στο παιχνίδι, αλλά θα ήταν πράξη χωρίς νόημα. Η ουσία είναι ότι το Outcast είναι γεμάτο με bugs (ούτε καν beta έκδοση δεν έχει τόσα bugs!), σε βαθμό εκνευριστικό! Σε ένα σημείο μάλιστα θα επιστήσω την προσοχή σας, γιατί αν δεν το προσέξετε μετά θα τραβάτε τα μαλλιά σας, αφού δεν θα μπορείτε να τερματίσετε το παιχνίδι! Οταν λοιπόν θα βρείτε τον Logar με σκοπό να αγοράσετε ένα magwa από

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	89

93



Τις μονάδες τις έχασε από τις υπερβολικές απαιτήσεις και τα bugs. Κατά τ' άλλα είναι άψογο... Τα συγχαρητήριά μου, Appeal!



Αφού έτσι κι αλλιώς δεν πρόκειται να χαρώ ελληνική παραλία αυτό το καλοκαίρι (αρχισυντάκτης: Σταμάτα το μουρμουρητό και δούλευε, σκουλήκι!), είπα να ρίξω καμιά ψηφιακή βουτιά...

αυτόν, προτού του το ζητήσετε, κάνετε SAVE. Επειτα ολοκληρώστε την αγοραπωλησία και αμέσως ελέγξτε αν το magwa προστέθηκε στο Inventory σας. Αν όχι, load και μία από τα ίδια. Εγώ δεν το πρόσεξα, συνέχισα ακάθεκτος σχεδόν τερματίζοντας το παιχνίδι, κι όταν έφτασε η ώρα να πάρω το τελευταίο mon, δεν μπορούσα λόγω του καταραμένου bug! Περιττό να αναφέρω πως κατέβασα όλα τα καντήλια της διπλανής εκκλησίας, ενώ παράλληλα φρεσκάρισα στο μυαλό μου και όλη την γκάμα από βωμολοχίες που είχα αποταμιεύσει αυτά τα χρόνια...Τολμώ να πω ότι μου πέρασε από το μυαλό να το θάψω κυριολεκτικά το παιχνίδι, αλλά την τελευταία στιγμή συγκρατήθηκα! Οφείλω επίσης να σας προειδοποιήσω πως ενδέχεται και το patch να έχει bug (έλεος! Οχι άλλο! Σας εκλιπαρώ!), αφού μερικοί που το χρησιμοποίησαν δεν μπορούσαν μετά να φορτώσουν τα παλιά τους saves...!

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Η άπειρη βελγική Appeal έδειξε σε όλους πως διαθέτει φαντασία κι ευρηματικότητα. Δημιούργησε ένα παιχνίδι που διαθέτει σε μεγάλο βαθμό και τα δύο αυτά στοιχεία. Μόνο στον κώδικα μας τα χάλασαν λιγάκι (υπολογίζω ότι τα bugs υπερτερούν σε αριθμό από τις γραμμές κώδικα...!). Επειδή σας άφησα με την πικρή γεύση για το τέλος, οφείλω να ξεκαθαρίσω ότι θεωρώ το Outcast από τα καλύτερα παιχνίδια του '99. Μπορεί τα bugs να αποτελούν μειονέκτημα, τερματίζοντας όμως το παιχνίδι συνειδητοποιείς ότι δεν είχαν και τόση σημασία και η απόλαυση που σου πρόσφερε υπερκαλύπτει με το παραπάνω την απογοήτευση από τα bugs. Είμαι σίγουρος πως, ως παιχνίδι, θα σας συγκινήσει, ανεξάρτητα από το ποια κατηγορία παιχνιδιών σας αρέσει!

PC

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Δεν κρύβω ότι το Kingdoms ήταν ένας από τους τίτλους που περίμενα με φοβερή αγωνία. Οντας φανατικός φίλος του καταπληκτικού Total Annihilation, είχα "πάθει πλάκα" στο άκουσμα και μόνο της είδησης ότι το νέο strategy της Cavedog θα αφορούσε στην αγαπημένη μου fantasy μεσαιωνική εποχή. Τέρατα, ιππότες, τοξότες, ιστιοφόρα, τείχη, μάγοι, δαίμονες, όλα τα στοιχεία που συνδέτουν έναν Tolkien-based κόσμο θα ζωντάνευαν στην οθόνη με τον καλύτερο τρόπο, υπό την εγγύηση δηλαδή των super επιτυχημένων προγραμματιστών της Cavedog. Πράγματι, το Kingdoms έδειχνε ικανό να κερδίσει τον τίτλο του κορυφαίου fantasy RTS, αποσπώντας τον μάλιστα από τον ίδιο τον αδιαφιλονίκητο βασιλιά: το Warcraft 2...

του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
CAVEDOG
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive

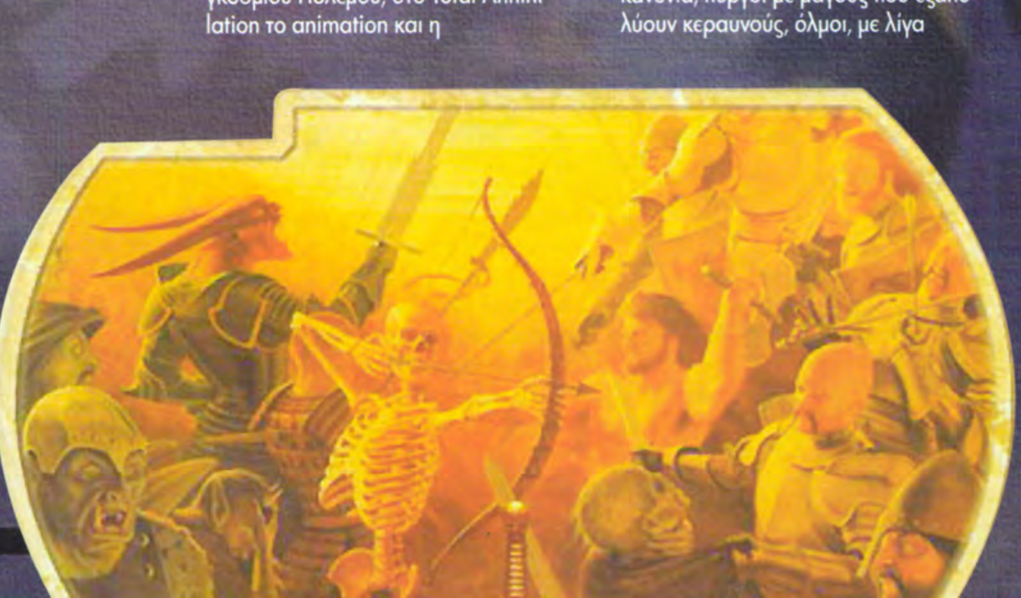
Ξεκινώντας το παιχνίδι, δεν μπορώ να πω ότι διατηρούσα την ίδια άποψη. Ναι μεν τα γραφικά ήταν άψογα, προσεγμένα σε μεγάλο βαθμό και με το ταλέντο των animators της Cavedog να τα χαρακτηρίζει σε κάθε frame, σίγουρα τα units έδειχναν να πείθουν για τη fantasy προέλευσή τους, αλλά το Kingdoms δεν με είχε κερδίσει 100% (ή μάλλον 200% όπως περίμενα). Κάτι έλειπε. Αυτό το κάτι που δεν μπορούμε πάντα να προσδιορίσουμε, αλλά κάνει τη διαφορά σε ένα strategy. Στο Starcraft ήταν το μυστηριακό σενάριο και οι Paladin-ιστική συμπεριφορά των Protoss, στο Red Alert... χμμ... όλα αυτά τα θηριώδη μηχανοκίνητα με look Β' Παγκόσμιου Πολέμου, στο Total Annihilation το animation και η τεράστια ποικιλία από units, στο Warcraft 2 η μαγευτική fantasy ατμόσφαιρα με Paladins, Orcs και δράκους. Τέλος πάντων το Kingdoms δεν έδειχνε κάτι το διαφορετικό, εκτός ίσως από τα real 3D και γενικά πανέμορφα γραφικά. Μέχρι που προχώρησα στην campaign, παρατήρησα όλα τα units και από τις τέσσερις φυλές και πραγματικά τα είδα όλα ο... χριστιανός! Πλοία με harpoons ικανά να διαπεράσουν ολόκληρα ιπτάμενα κτήνη (άουτς!), Man of War's (εξ ου και το Man'o'War) με συστοιχίες κανονιών, πλωτοί καταπέλτες και βαλλίστρες, ιππότες, Drakes που ξερνούν φωτιά, Musketeers που σταματούν το πυρ μέχρι να ξαναγεμίσουν τα όπλα τους (!!!), τεράστιοι γίγαντες που εκτοξεύουν ακόμα μεγαλύτερους βράχους, πύργοι με κανόνια, πύργοι με μάγους που εξαπολύουν κεραυνούς, όλμοι, με λίγα (οξύμωρο...) λόγια δεν πίστευα στα μάτια μου!!!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οι προγραμματιστές της Cavedog έκαναν για άλλη μία φορά πολύ καλή δουλειά στα units, παρουσιάζοντας ένα RTS που, όπως και ο προκάτοχός του άλλωστε, στηρίζεται κυρίως στα πολύ προσεγμένα units παρά σε οτιδήποτε άλλο (π.χ. σενάριο, ατμόσφαιρα) για να πετύχει. Ομως, ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Μια φορά και έναν καιρό το βασίλειο του Darien ζούσε ευτυχισμένα. Ο βασιλιάς όμως, γέρος πια, ήξερε ότι δεν θα μπορεί να κυβερνά για πάντα και έτσι, προτού εξαφανιστεί μυστηριωδώς, μοίρασε το βασίλειό του σε 4 κομμάτια, τα οποία και εμπιστεύτηκε στα ισάριθμα παιδιά του: Στον Elsin έδωσε το Aramon, το βασίλειο της Γης, μια περήφανη χώρα με ιππότες και γενναίους πολεμιστές, στην Kirenna έδωσε τη Veruna, το βασίλειο της θάλασσας, μία χώρα θαλασσοπόρων και ναυτικών, στην Thirsa το Zhon, μία χώρα άγριων θηρίων και περίεργων πλασμάτων, ενώ στον τέταρτο και πιο σατανικό γιο, τον Lokken, εμπιστεύτηκε το Taros, τη γη της φωτιάς που έμελλε να γίνει σπίτι δαιμόνων και νεκροζώντανων. Παράλληλα, τους



χάρισε από ένα artifact, που τους έδινε απίστευτες δυνάμεις και, πάνω από όλα, αθανασία.

Η δύναμη όμως -ως γνωστόν- δεν απέχει πολύ από τη θέληση για καθολική επιβολή, έτσι λίγο αργότερα ένας φρικτός πόλεμος ξέσπασε στο Darien. Ποιος ξεκίνησε δεν έχει σημασία. Αυτό που μετράει είναι ποιος ή μάλλον ποιοι θα βγουν από τις μάχες περισσότερο αλώβητοι από ό,τι οι υπόλοιποι. Τέσσερις ηγέτες, τέσσερα βασίλεια, τέσσερα στοιχεία της φύσης έμπλεξαν σε έναν πόλεμο για την τελική επικράτηση. Το καλό ενάντια στο κακό, η γη και η θάλασσα ενάντια στη φωτιά και τον αέρα, το Darien δεν θα είναι ποτέ πια το ίδιο. Αμέτρητες πολεμικές μηχανές, χιλιάδες πλάσματα, ανθρώπινα ή μη, επιστρατεύονταν καθένα για να πολεμήσει για την κυριαρχία της φυλής του. Ανθρωπος ενάντια στα κτήνη, δαίμονες και undead ενάντια στα κατασκευάσματα του ανθρώπινου μυαλού. Η μεγάλη μάχη μόλις είχε ξεκινήσει...

ΟΙ 4 ΦΥΛΕΣ

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, στο Kingdoms "παίζουν" τέσσερις φυλές, οι: Aramon, Veruna, Zhon και Taros. Φυσικά, το πρώτο ερώτημα που έρχεται στο νου σας (εξαιρείται ο Κράτσας του οποίου τα μοναδικά ερωτήματα που είναι πάντα σφηνωμένα στο μυαλό του είναι: "Υπάρχουν εξωγήινοι; Αν ναι, τότε ο Πατρίκος είναι σίγουρα από τη Γη; Και αν ναι, τότε πώς εξηγείται η φάτσα του;") είναι ποιοι είναι οι "καλοί" και ποιοι οι "κακοί". Η απάντηση είναι απλή. Εχουμε πόλεμο και σε έναν πόλεμο δεν υπάρχουν καλοί!

Βέβαια, κοιτώντας τα πράγματα περισσότερο ψύχραιμα θα δείτε ότι οι Zhon είναι: α) κακάσχημοι, β) κτηνώδεις και γ) άγριοι έως εκεί που δεν παίρνει, ενώ οι Taros με τη σειρά τους α) επιστρατεύουν Undead, β) συμμαχούν με δαίμονες, γ) σκοτώνουν αθώους και δ) έχουν βρώμικα χνώτα. Από την άλλη, οι υπήκοοι των Aramon και Veruna είναι σαφώς πιο όμορφοι, περισσότερο συζητήσιμοι, περισσότερο κοινωνικοί, βρε παιδί μου. Οπως και να το κάνουμε, το image μετράει σε ένα game, έτσι δεν είναι;

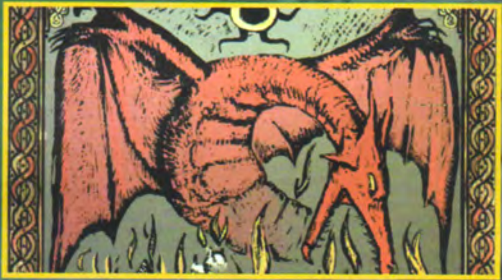
Το προφίλ των τεσσάρων φυλών αντιπροσωπεύεται φυσιολογικά και από τα units τους. Ετσι, οι της Veruna διαθέτουν την καλύτερη των σχέσεων με τη θάλασσα, καθώς εμφανίζονται υπερβολικά δραστήριοι όταν βρίσκονται μέσα σε αυτήν (κοινώς έχουν κάτι πλοία που δεν αστειεύονται), ενώ δεν υστερούν και στην ξηρά, αφού γενικά η συγκεκριμένη φυλή έχει προοδεύσει υπερβολικά στην τεχνολογία της εποχής. Κανόνια, καταπέλτες και όλμοι κοσμούν το οπλοστάσιό της, συμπληρώνοντας με ιδανικό τρόπο μια πανίσχυρη, θαλάσσια πολεμική μηχανή. Επίσης, οι έτεροι "συμπαθητικοί" τύποι της υπόθεσης, οι του Aramon δηλαδή, εμφανίζονται να θυμίζουν έντονα Γάλλους και Αγγλους του Μεσαίωνα (χωρίς να λείπουν όμως οι fantasy μονάδες όπως Τιτάνες): Από τη μία ιππότες πάνω στα πάνοπλα άλογά τους να κραδαίνουν τεράστια ξίφη και τυπικοί τοξότες έτοιμοι να σπείρουν τον πανικό με τα βέλη τους και από την άλλη βαριές πολιορκητικές (ή και αμυντικές) μηχανές όπως πύργοι με κανόνια, εντυπωσιακά trebuchets (τεράστιοι καταπέλτες) αλλά και μικρότερα, κινούμενα κανόνια, έτοιμα να ξετινάξουν οτιδήποτε κάνει το λάθος να τα πλησιάσει. Οι Zhon, τώρα, είναι από -ό,τι καταλάβατε- οι "αγροίκοι" της υπόθεσης. Μάλλον, για να είμαι περισσότερο ακριβής, όχι απλά



Ναυτικό και πεζικό της Veruna φρουρούν την ακτή.

ΟΙ ΚΥΡΙΑΡΧΟΙ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ

Κάθε φυλή μπορεί να κατασκευάσει το δικό της δράκο που διαθέτει εντυπωσιακές δυνατότητες και εμφάνιση. Δείτε τους:





Ο κτηνώδης Ancient Dragon των Zhon.



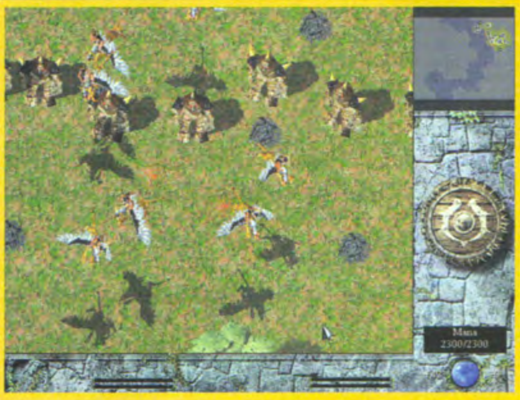
Ο μοχθηρός Black Dragon των Taros.



Ο επιβλητικός Gold Dragon των Aramon.



Ο... σκέτος Sea Dragon των Veruna.



Stone Giants και Griffons του Zhon έτοιμα για επίθεση.

αγροίκοι, θα έλεγε κανείς ότι τα άτομα έχουν βγει από την εποχή του Νεάτερνταλ! Νομαδική φυλή, δεν γνωρίζει τι εστί τεχνολογία, αλλά στα κανόνια και τους καταπέλτες της Veruna και του Aramon έχει να αντιτάξει πολλά κιλά ωμής, ακατέργαστης δύναμης!!! Πλάσματα όπως Trolls, Jungle Orcs και Stone Giants μπορούν να διαλύσουν οτιδήποτε τους κοιτάξει στα μάτια, ενώ διαθέτουν τη με διαφορά κορυφαία αεροπορία του παιχνιδιού: Harpies, Drakes και Griffons μπορούν υπό κατάλληλες συνθήκες να "καθαρίσουν" όποιον τα υποτιμήσει στο ελάχιστο.

Οι Taros, τέλος, είναι προφανώς οι σατανικοί της υπόθεσης. Σκελετοί, zombies (είναι και τραγικά παράφωνα) και δαίμονες είναι στην ημερήσια διάταξη, ενώ τις γραμμές τους κοσμούν Liches και Weather Witches (οι κακές μάγισσες του παραμυθιού ποτέ δεν ήταν τόσο φάλτσες!). Αυτό που πουλάνε οι Taros δεν είναι τίποτα άλλο από μαγεία. Spells, ξόρκια, δυνάμεις των units, όπως θέλετε πείτε τα, εγώ πάντως έμαθα να τα φοβάμαι! Το εντυπωσιακό στο Kingdoms είναι ότι έχουμε ένα game όπου οι φυλές αφήνουν το δικό τους στίγμα. Ξέρω, ξέρω έχει μαλλιάσει η πένα μου να γράφω για το πόσο σημαντικό είναι το να διαφοροποιούνται οι φυλές μεταξύ τους. Πάντως, το σίγουρο είναι ότι στη συγκεκριμένη περίπτωση κάτι τέτοιο ισχύει σε μεγάλο βαθμό. Σε αυτό βέβαια βοηθούν και τα τρομερά units, τόσο από την άποψη των ιδιοτήτων τους στο πεδίο της μάχης όσο και από τα καταπληκτικά γραφικά και animations που τα χαρακτηρίζουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Όπως και στο πρώτο TA, έτσι και στο Kingdoms τα γραφικά είναι τουλάχιστον εντυπωσιακά. Τονίζω πως το Total Annihilation ήταν ένα real time με 100% 3D λογική, τη στιγμή που ο ανταγωνισμός "έπαιζε" μεταξύ δύο και τριών διαστάσεων (π.χ. Age of Empires, Dark Reign κ.λπ.). Κάτι ανάλογο φυσικά ισχύει και στο Kingdoms. Το τερέν ακολουθεί φυσικότατες διαβαθμίσεις, όπως όχθες, λόφοι, βουνά, ενώ τα units διακρίνονται για τη φυσικότητα με την οποία κινούνται στο τρισδιάστατο περιβάλλον. Με άλλα λόγια δηλαδή, βλέποντας μερικές οθόνες του Kingdoms, πείθεστε ότι είστε εκεί: Ο λόφος που βλέπετε μπροστά σας είναι ένα στρατηγικό σημείο μέγιστης σημασίας και όχι απλώς ένα σύνολο από καλοσχεδιασμένα pixels, τα νερά που ενώνονται με τις ακτές είναι μία διέξοδος για ένα μεγαλύτερο -υδάτινο- πεδίο μάχης και όχι ένα make belief σχέδιο που απεικονίζει τη θάλασσα. Τα πάντα στο Kingdoms έχουν σχεδιαστεί με μεγάλο ρεαλισμό που όμοιό του έχω συναντήσει μόνο σε παιχνίδια τύπου Myth. Για ένα παιχνίδι όμως της "κλίμακας" του Kingdoms (σε αυτή συμπεριλαμβάνονται όλα τα παρόμοια games όπως το Starcraft, το Red Alert κ.λπ.), το αποτέλεσμα είναι τουλάχιστον πρωτοποριακό.

Πράγματι, τίποτα στο Kingdoms δεν δείχνει να μην έχει προσεχθεί ιδιαίτερα από τους προγραμματιστές: Το οπτικό πεδίο των μονάδων σας που επηρεάζεται από τις γεωγραφικές συνθήκες και το fog of war (π.χ. τα units που βρίσκονται σε κάποιον λόφο έχουν μεγαλύτερη ορατότητα από ό,τι συνήθως, ενώ αντίθετα οι κάτω των λόφων... δεν ξέρουν από πού τους έρχεται), ο καιρός που δεν είναι πάντα καθαρός αλλά συχνά ομίχλη σκεπάζει κομμάτια της θάλασσας κάνοντας τα εκεί "ταξίδια" τουλάχιστον μαγευτικά, τα ιπτάμενα που κινούνται 100% ρεαλιστικά "κόβοντας" συχνά μεγάλους κύκλους μετά τις πρώτες επιθέσεις τους προτού επιτεθούν ξανά, λεπτομέρειες (;) που στο σύνολό τους ανεβάζουν δραματικά την ποιότητα του τίτλου.

Θεωρώ ότι τα γραφικά του Kingdoms είναι αυτή τη στιγμή ό,τι καλύτερο έχουν να παρουσιάσουν τα RTS. Παρ' ότι παιχνίδια όπως το Myth2 δείχνουν σαφώς πιο εντυπωσιακά, εντούτοις για το μέγεθος, το animation και τη συνολική ποι-

Θεωρώ ότι τα γραφικά του Kingdoms είναι αυτή τη στιγμή ό,τι καλύτερο έχουν να παρουσιάσουν τα RTS. Παρ' ότι παιχνίδια όπως το Myth2 δείχνουν σαφώς πιο εντυπωσιακά, εντούτοις για το μέγεθος, το animation και τη συνολική ποικιλία των 3D μοντέλων το Kingdoms είναι χωρίς αμφιβολία ασυναγώνιστο.

ΜΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ...

Η εντυπωσιακή γκάμα από units δεν σταματάει στα μπαρουτοκαπνισμένα κανόνια. Ετοιμαστείτε να δείτε τα πλέον φοβερά ιπτάμενα που έχουν βγει ποτέ σε PC game! Από fantasy τέρατα έως περίεργα Zeppelin, οι ουρανοί θα σκοτεινιάσουν από τα σμήνη σας! Δείτε μερικά από αυτά:






κιλία των 3D μοντέλων το Kingdoms είναι χωρίς αμφιβολία ασυναγώνιστο.

Και φτάνουμε στο επίμαχο σημείο που δεν είναι άλλο από το animation. Είναι το αποτέλεσμα τόσο εντυπωσιακό όσο στο πρώτο ΤΑ; Ε, λοιπόν, στο σύνολό του, το animation των μονάδων είναι ΜΑΓΕΥΤΙΚΟ! Οι άνθρωποι της Cavedog έχουν ταλέντο, αυτό το γνωρίζουν και οι πέτρες (τουλάχιστον... όσες έχουν παίξει ΤΑ) και το Kingdoms αποτελεί το τελευταίο διαπιστευτήριό τους. Οσες φορές και αν έχω υποσχεθεί στον εαυτό μου να διατηρώ την ψυχραιμία μου με όσα βλέπω (με τη δικαιολογία ότι βρισκόμαστε σχεδόν στο 2000 και πάντα κάτι εντυπωσιακό θα περνάει από τις οθόνες μας), έρχονται στιγμές που κάτι τέτοιο είναι πρακτικά αδύνατο. Δείτε πώς τα ιστιοφόρα κάνουν θαλάσσιες μανούβρες (αντί να στρίβουν ξερά όπως συμβαίνει σε άλλα games), με ποιον τρόπο οι χειριστές των κανονιών στρίβουν και γενικά κουμαντάρουν τα δολοφονικά μηχανήματά τους, πώς οι όλμοι ετοιμάζονται για να "ξεράσουν" τα εκρηκτικά shells τους, το animation που συνοδεύει τους ιππότες καθώς επιτίθενται στον εχθρό κουνώντας τα ξίφη σε κύκλους πάνω από το κεφάλι τους, τον τρόπο με τον οποίο ορισμένα ιπτάμενα περιλούζουν με φλόγες τους άτυχους πεζικάριους, οι οποίοι παίρνουν φωτιά, τα θηριώδη trebuchets που με εκπληκτική πειστικότητα εξαπολύουν το φορτίο τους - τι να πρωτογράψω, πραγματικά δεν ξέρω! Βέβαια, επειδή η τελειότητα, ειδικά στον σκληρό και ανταγωνιστικό χώρο των PC games είναι κάτι μάλλον ουτοπικό, έτσι και στο Kingdoms τα λαθάκια δεν έχουν αποφευχθεί. Το animation π.χ. ορισμένων units, παρ' ότι αρχικά δείχνει φυσικό, με μια δεύτερη ματιά αποδεικνύεται μάλλον εξεζητημένο (π.χ. ο τρόπος που στρίβουν τα Liches μού θύμισε τα Rocket Launchers του Total Annihilation - αλήθεια!). Συνολικά, πάντως, πρόκειται περί περιπτώσεων αμελητέου μεγέθους σε σχέση με το μοναδικό θέαμα που θα παρακολουθήσετε.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος του Kingdoms ακολουθεί σε γενικές γραμμές τη συνολικά υψηλή ποιότητα που χαρακτηρίζει τον τίτλο. Καθεμία από τις τέσσερις φυλές διαθέτει το μουσικό κομμάτι που τη χαρακτηρίζει: Απαλή, μεσαιωνική μουσική για τους Aramon, περισσότερο μυστηριακή για τη Veruna και το Taros, επικοί τόνοι για τους Zhon. Οπως περιμένατε, κάθε unit διαθέτει το δικό του χαρακτηριστικό speech, μερικά εκ των οποίων μάλιστα είναι άκρως επιτυχημένα, όπως των Cannoneers (οι τύποι που χειρίζονται τα κανόνια). Θα ακούσετε μια "σπασμένη" φωνή να σας απαντάει, λες και ο... μεσιέ είναι έτοιμος να πέσει κάτω ξερός από την κούραση. Βέβαια, αρχικά θα σας φανεί περίεργο, αλλά μόλις δείτε ότι το κανόνι μετακινείται μόνο αν το σπρώξει ο φουκαράς της υπόθεσης, τότε συνειδητοποιείτε το ρεαλισμό του πράγματος!

Επίσης, όλα τα εφέ που έχουμε συνηθίσει είναι εδώ: Οπλα που εκπυρσοκροτούν, ήχοι που ακούγονται από το πεδίο της σφαγής, εεε, της μάχης εννοούσα, κρότοι που σημαίνουν ότι τα όπλα σας βρήκαν στόχο, νέοι κρότοι που σημαίνουν ότι ο στόχος που βρήκαν τα όπλα σας καταστράφηκε και άλλα τέτοια υπέροχα. Τα speeches συνολικά ταιριάζουν στο γενικό κλίμα του παιχνιδιού: Στρατιωτικές εκφράσεις από τους υπηκόους της Veruna και του Aramon ("It is a fine day for war" και άλλα τέτοια ωραία), διαβολικοί τόνοι και σατανικά ξόρκια από τους δαίμονες και τις μάγισσες των Taros και περίεργες κραυγές και μουγκρητά από τα κτήνη των Zhon. Το μόνο που δεν μου άρεσε ήταν ο συχνά μεταλλικός τόνος σε διάφορα speeches (συχνό φαινόμενο για PC game) που θυμίζουν ή αποτυχημένη τεχνική ηχογράφησης (και επεξεργασίας της φωνής) ή τον Πατρίκο να απαγγέλλει ποίηση χειριστης ποιότητας φορώντας για κράνος έναν τσίγκινο σκουριασμένο ντενεκέ! Σε κάθε περίπτωση


Οι Zhon είναι εντελώς νομάδες, για να μη γράψω αθίγγανοι! Σε λίγο θα σκάσει μύτη και η Ερατώ με τον Γκλέτσο!

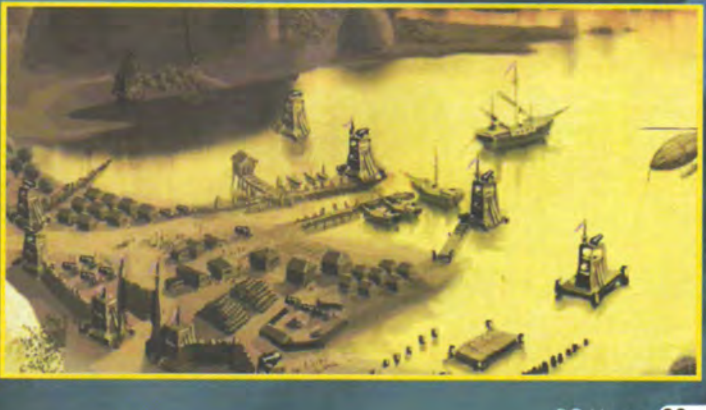
...ΚΑΙ ΒΑΠΟΡΙΑ

Οσο για τις θάλασσες, δείτε ορισμένα από τα πλοία που θα τις κυριεύσουν:


Οι επιβλητικές War Galleys του Aramon.


Μη σας φαίνεται περίεργο που τα πλοία αυτά κινούνται στην ξηρά. Πρόκειται για πλοία-φαντάσματα του Taros! Καλόόό...


Η Veruna διαθέτει με διαφορά τα κορυφαία πλοία. Ιδού ένας μικρός στόλος από αυτά.



(με τη δεύτερη περισσότερο πιθανή) τα εν λόγω speeches σαφώς και έπρεπε να είχαν προσεχθεί περισσότερο, μια και αποτελούν -μικρή- παραφωνία σε σχέση με τη συνολική ηχητική ποιότητα.

GAMEPLAY

Ξεκινώντας το παιχνίδι, τρεις επιλογές ανοίγονται στον παίκτη: Η τυπική campaign, το επίσης τυπικό (πλέον) multiplayer καθώς και η δυνατότητα να παίξει κάποιο skirmish σενάριο. Η campaign είναι αρκετά προσεγμένη, με απλά και κατανοητά objectives, που άλλοτε εκπληρώνονται με την τυπική στρατηγική SS B.U.L.U.K.I. και άλλοτε όταν χρησιμοποιηθούν λίγο περισσότερες στροφές του εγκεφάλου. Το αξιοσημείωτο είναι ότι είναι ενιαία παρά την ύπαρξη τεσσάρων αντιμαχόμενων παρατάξεων. Περισσότερο δηλαδή θυμίζει περιπέτεια-έπος παρά campaign. Κάτι παρόμοιο είδαμε και στο Heroes 3, με τη διαφορά ότι εκεί η campaign χωριζόταν σε άλλες μικρότερες, σε καθεμία από τις οποίες ελέγχατε και από μία παράταξη. Εδώ, το χάος. Μιλάμε για άπειρα σενάρια, με τις παρατάξεις να εναλλάσσονται συνεχώς, γεγονός που σε κάνει να μπερδεύεσαι. Δεν λέω, ως ιδέα δεν ήταν άσχημη (ούτε και η εφαρμογή της ήταν κακή), απλώς θα προτιμούσα μία campaign για κάθε φυλή. Ετσι, πιστεύω ότι θα ανέβαινε η αντοχή στο χρόνο. Τα skirmish σενάρια επίσης είναι αρκετά καλά, με ορισμένα να ξεχωρίζουν. Οσο για το multiplayer, το μόνο που έχω να γράψω είναι: May the best man win!

Το gameplay του παιχνιδιού είναι ανάλογο με αυτό της συντριπτικής πλειονότητας των RTS που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Εκμεταλλεύεσθε την τάδε πηγή ενέργειας για να κατασκευάσετε το τάδε κτίριο που θα παράγει το δείνα unit κ.ο.κ. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η πηγή ενέργειας είναι το mana, το οποίο αντλείτε από τη γη με τη βοήθεια ειδικών κτιρίων, των lodestones (και των upgrades τους, των divine lodestones). Σημειώστε ότι είναι ανεξάντλητο, γεγονός που σημαίνει ότι τίποτα δεν σας περιορίζει να φτιάξετε τον extra large στρατό που θέλετε. Από εκεί και μετά τα γνωστά: Κατασκευάζετε οχυρώσεις για να διασφαλίσετε την/τις βάση/σεις σας (όλα τα κτίρια μάλιστα καθώς και οι μονάδες έχουν regeneration!) και ξεκινάτε την παραγωγή των δυνάμεων που θα σας δώσουν τη νίκη. Τα units "κατασκευάζονται" μέσα από τα κτίρια, εκτός από την περίπτωση των Zhon όπου τον ίδιο ρόλο εκπληρώνουν συγκεκριμένες μονάδες (π.χ. Beastmasters)!

Οσοι έχετε παίξει το πρώτο ΤΑ, θα θυμάστε τον Commander, αυτό το περίεργο mech που ήταν υπεύθυνο για την έναρξη των κατασκευών στη βάση σας, χωρίς να του λείπει όμως η ικανότητα να τα βάλει με την οποιαδήποτε εχθρική μονάδα (D-Gun, όχι αστεία). Ε, κάτι παρόμοιο ισχύει και στο Kingdoms. Κάθε φυλή διαθέτει από ένα είδος... χμμ... εξέχουσας προσωπικότητας (τον αρχηγό του βασιλείου της



Ενας Dark Mason των Taros ενώ κατασκευάζει ένα ακόμα σατανικό κτίριο. Δείτε όμως πόσο όμορφο είναι το αντίστοιχο εφέ.



Sky Knights σπέρνουν τον όλεθρο στους άμοιρους πεζικάριους.

BLACK POWDER WEAPONS

Το Kingdoms είναι πλέον το RTS με το πιο πλούσιο "μεσαιωνικό" οπλοστάσιο. Πραγματικά, οποιαδήποτε σύγκριση με άλλο strategy φανερώνει την τεράστια διαφορά. Κανόνια, μουσκέτα, όλμοι, κανονιοφόρα πλοία, όρεξη να έχετε να τα δείτε. Προς το παρόν, πάρτε μια μικρή (ελάχιστη) γεύση από μπαρούτι.









δηλαδή) που μπορεί να κατασκευάσει μερικά αρχικά κτίρια, αλλά παράλληλα να προστατεύσει τον εαυτό της χρησιμοποιώντας κάποιες special πολεμικές ικανότητες. Εκτός από τα παραπάνω, οι συγκεκριμένες μονάδες διαθέτουν εκπληκτικό look, ιδίως η Kirenna της Veruna που, όταν εισέρχεται στο νερό, μεταμορφώνεται σε γοργόνα, και η Thirsa του Zhon, που δείχνει επιβλητική με τα τεράστια φτερά της (φτερά, φτερά, όχι τίποτα άλλο!).

Συνολικά, πάντως, το Kingdoms μου άφησε την αίσθηση ότι επρόκειτο για το Total Annihilation στο μεσαίωνα. Τίποτα περισσότερο, τίποτα λιγότερο, κάτι δηλαδή που σημαίνει έντονη δράση, αφθονία σε units αλλά και ένα gameplay που ουσιαστικά δεν καινοτομεί, όπως αναμενόταν, εκτός ίσως από μία ή δύο περιπτώσεις. Αποψή μου είναι πως η Cavedog σκόπιμα έδωσε στο Kingdoms αυτή την υπόσταση (ακόμα και το interface είναι σχεδόν ίδιο με αυτό του TA). Τούτο διότι το Total Annihilation μετρούσε (και μετράει) χιλιάδες φανατικούς οπαδούς σε όλο τον κόσμο (ιδίως στην Ευρώπη και τη Βρετανία ειδικότερα). Το κέρδος δηλαδή (γιατί για αυτό γίνονται όλα, μην ξεγελιέστε) θα ήταν σίγουρο.



Ενα ακόμη δείγμα από τα υπέροχα γραφικά του παιχνιδιού.

Πάντως, για να είμαι απόλυτα ειλικρινής, σπάνια έχω διασκεδάσει τόσο -έστω και κατά στιγμές- με ένα RTS, παρ' όλο που δεν με "κράτησε" τόσο όσο περίμενα (το γιατί θα το δείτε παρακάτω). Μόνο το θέαμα όλων αυτών των όπλων (κανόνια, όλμοι, μουσκέτα κ.λπ.) να ξετινάζουν στην κυριολεξία τον άμοιρο εχθρό κρίνεται από εντυπωσιακό έως επικίνδυνα εθιστικό. Αλλού βρίσκεται το πρόβλημα...

ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΕ HARDWARE

Αρχικά έκανα install το Kingdoms στον δικό μου 200-άρη και ενεργοποιώντας το option για 3D acceleration μέσω hardware περίμενα ότι η γρια-Monster 3D θα με βγάλει ασπροπρόσωπο για άλλη μία φορά. Εις μάτην, όμως. Το παιχνίδι μού θύμισε τον Ασάνοβιτς σε σπριντ, για να μη γράψω το Χούλιο Σέζαρ! Τέλος πάντων, με τα πολλά αποφασίζω να κάνω install στον P-II του αδελφού μου και προς στιγμήν ηρέμησα. Το παιχνίδι έτρεχε ομαλότατα και λόγω της έλλειψης προβλημάτων προχώρησα περίπου 30-32 σενάρια στην campaign (είναι πραγματικά τεράστια!), μέχρις ότου χρειάστηκε να κατασκευάσω το φοβερό λαό (δηλαδή καμιά...50αριά units). Ε, τότε έγινε το κακό. Το Kingdoms έτρεχε καρέ-καρέ...

Το Kingdoms είναι από τα πλέον απαιτητικά games που έχω συναντήσει: Καταβροχθίζει τα MHz και τα MB με χαρακτηριστική ευκολία και σε κάνει να αμφιβάλλεις για την ποιότητα του μηχανήματός σου, ακόμα και αν διαθέτεις έναν P-II!!! Κρίμα, το ίδιο το παιχνίδι είναι εκπληκτικό, αλλά από ό,τι φαίνεται είναι προνόμιο μόνο των P-III... Και αν ένας P-II στα 350MHz με 128MB RAM δεν επαρκεί για ένα RTS μέσα στο 1999 τότε, ειλικρινά, δεν βλέπω να αργεί ο καιρός που θα αρχίσω να επανέρχομαι στα platforms του Atari 2600...

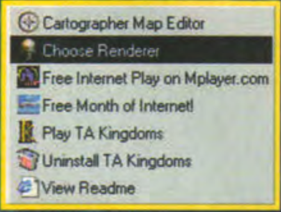
ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

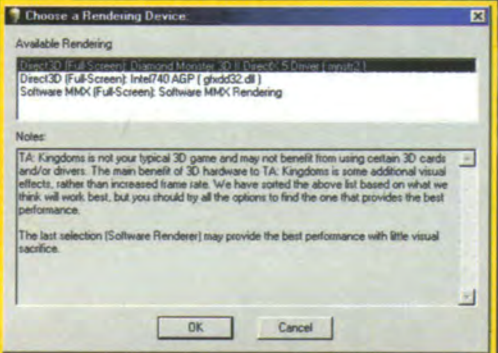
Κατά την ταπεινή μου άποψη, όταν βαθμολογείται ένα PC game, βαθμολογείται από την αρχή μέχρι το τέλος. Τα πάντα έχουν σημασία, από το εισαγωγικό video μέχρι τις απαιτήσεις και την ποιότητα του manual. Το Kingdoms, λοιπόν, δεν καταφέρνει να "χτυπήσει" 90-άρι. Αντιθέτως λαμβάνει μία βαθμολογία στην οποία ίσως έχω εξαντλήσει την αυστηρότητά μου, γεγονός που οφείλεται στις τραγικά υψηλές απαιτήσεις του σε hardware για να έχει ικανοποιητική απόδοση.

Αυτό που τελικά μου έμεινε από το παιχνίδι ήταν μία πικρή γεύση: Τη μία στιγμή έπαιζα μετά μανίας έναν τίτλο που έδειχνε ικανός να αφήσει εποχή και λίγες ημέρες αργότερα (όταν κλήθηκε να αποδείξει τις δυνατότητές του στα ζόρικα, όταν δηλαδή γίνεται χαμός από units στην οθόνη) έκανε και αυτόν ακόμα τον P-II να δείχνει ελάχιστος... Τελικά, το Kingdoms αξίζει; Ερώτημα που απαιτεί απάντηση, ειδικά τώρα που όλος ο κόσμος περιμένει το Tiberian Sun σχεδόν σε κατάσταση παροξυσμού (τη στιγμή που γραφόταν το άρθρο δεν είχε κυκλοφορήσει - δείτε το άρθρο του εκλεκτού πολεμικού ανταποκριτή Γιώργου "Viva Las Vegas" Κυριακού στο παρόν τεύχος).

3D ACCELERATION

Το Kingdoms υποστηρίζει 3D acceleration μέσω είτε hardware είτε software. Το περίεργο είναι ότι, σύμφωνα με τους προγραμματιστές (και σύμφωνα με όσα θα δείτε), το software rendering παρουσιάζει καλύτερες επιδόσεις από το αντίστοιχο hardware, κάτι που σε μεγάλο βαθμό ευθύνεται για τις υπερβολικές απαιτήσεις του. Τούτο διότι -ως γνωστό- το software rendering απαιτεί πρώτα από όλα έναν πανίσχυρο επεξεργαστή και στη συνέχεια δεκάδες MB RAM. Γιατί αυτό, κύριοι της Cavedog; Προσωπικά αδυνατώ να απαντήσω...





Αν διαθέτετε P-III, 64MB RAM και τίποτα λιγότερο, τότε σίγουρα το Kingdoms αξίζει και με το παραπάνω. Αν όχι, τότε θα αγοράσετε ένα παιχνίδι που μόλις θα δει τα δύσκολα (πολλά units στην οθόνη), θα σας κάνει να ανοίγετε κουμπαράδες και πορτοφόλια για αναβαθμίσεις. Όσο για αυτούς που δεν διαθέτουν καν P-II ούτε να το σκέφτεστε! Κατά τα άλλα... η απόφαση είναι δική σας. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	83

86



Ενα RTS που θα μπορούσε να περάσει στην ιστορία, το γράφω χωρίς ίχνος υπερβολής. Οι απαράδεκτες όμως απαιτήσεις του σε hardware καθιστούν κάτι τέτοιο απαγορευτικό.

DISCWORLD NOIR

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Εχω χαρεί τα Discworld 1 και 2 όσο λίγα παιχνίδια, κάτι που οφείλεται βασικά στον εκπληκτικό κόσμο που έχει δημιουργήσει ο πολύς Terry Pratchett. Το τρίτο της σειράς είναι ένα γνήσιο film noir adventure, το οποίο διαθέτει όλα εκείνα τα στοιχεία που κάνουν το είδος αυτό να ξεχωρίζει: μυστήριο, φόνους, ωραίες αλλά μοιραίες γυναίκες, έντονα πάθη, σεναριακές ανατροπές. Στο τέλος, βέβαια, καταλήγεις ξανά μόνος και έρημος, αφού έχεις εν τω μεταξύ περάσει από χίλια μύρια κύματα...

ΕΤΑΙΡΙΑ

PERFECT ENTERTAINMENT/GT INTERACTIVE (http://www.gtgames.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 450 MB στο σκληρό.
Το πακέτο περιλαμβάνει 3 CDs.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η πληροφορία ότι το Discworld: Noir δεν θα κυκλοφορήσει, προς το παρόν τουλάχιστον, στην Αμερική προκάλεσε μεγάλη αναστάτωση στους κύκλους των adventurers. Πιο δυναμικά από όλους αντέδρασε το περίφημο on-line περιοδικό "Quandary", το οποίο στο δέκατο έκτο editorial του, με τον ευρηματικό τίτλο "Είναι επίσημο... Δεν υπάρχουν οι παίκτες των Adventure games", ανακοίνωσε την πιθανή διακοπή της κυκλοφορίας του. Οπως πολύ σωστά γράφουν στο editorial αυτό, η απόφασή τους δεν έχει καμία σχέση με το τι πιστεύουν για το μέλλον των adventure games αυτό καθαυτό, αλλά με το γεγονός ότι -κατά την άποψή τους- η πολιτική των εταιριών υποθάλπει το μέλλον του συγκεκριμένου χώρου. Τονίζουν ότι, παρά το ότι μπορεί να γίνονται παραγγελίες μέσω Internet, κάτι τέτοιο δεν λύνει το πρόβλημα, μια και η πλειονότητα των χρηστών δεν μπορεί να έχει πρόσβαση στα παιχνίδια αυτά για πολλούς λόγους, ένας από τους οποίους είναι ότι οι περισσότεροι δεν έχουν άμεση σύνδεση στο Internet.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Επισημαίνουν επίσης ότι τα Discworld: Noir και Simon the Sorcerer 3 δεν θα κυκλοφορήσουν στις ΗΠΑ και ότι το Galador: Curse of the Prince δεν θα μεταφραστεί στα αγγλικά, κάτι που γι' αυτούς είναι δηλωτικό του γεγονότος ότι αρκετοί εκδότες αποφάσισαν ότι όχι μόνο οι adventurers στις ΗΠΑ δεν υπάρχουν αλλά και ότι το μέλλον των παιχνιδιών στους υπολογιστές στις ΗΠΑ είναι να πολεμούν οι παίκτες μεταξύ τους, μια και σύμφωνα με τις δηλώσεις τους θα υποστηρίζουν μόνο τα action games. Αυτό, σύμφωνα με το άρθρο τους, θέτει ένα πολύ μεγάλο ζήτημα πολιτισμού.

Υποστηρίζουν ότι, μέσω των γραφικών τους, τα κλασικά adventures είναι τα μόνα παιχνίδια που ανήγαγαν την ψυχαγωγία σε τέχνη και τώρα θέλουν να καταργήσουν αυτήν ακριβώς τη δύναμη, αυτόν ακριβώς το χώρο. Διαμαρτύρονται γιατί έτσι καταδικάζουν τους χρήστες και το computer gaming σε ένα απλό "παιχνίδι", καταργώντας τη μοναδική οδό που είχε επιβάλει το σεβασμό απ' όλους και είχε κατακτήσει μία δεσπόζουσα θέση ανάμεσα σε όλον το χώρο του "καθωσπρεπισμού".



Τέλος, καλούν όλους τους αναγνώστες τους να πάρουν μέρος στη σχετική καμπάνια που γίνεται, ώστε να πειστούν οι εταιρίες να κυκλοφορήσουν τα παιχνίδια αυτά κανονικά στην Αμερική.

Το σχετικό editorial υπογράφουν οι Rosemary και Gordon και γράφτηκε τον Ιούλιο του '99.

Θα κάνω ένα μόνο σχόλιο: Καλά, τόσο γρήγορα ξέχασαν οι ΗΠΑ τη Sierra; Θα μου πείτε γιατί όχι, αφού τελικά και η ίδια ξέχασε τον εαυτό της!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οπως προανέφερα, το παιχνίδι είναι ένα film noir adventure. Η δράση εξελίσσεται στο Ankh-Morpork, μια τελείως διεφθαρμένη πόλη όπως πολύ γρήγορα θα διαπιστώσεις. Στην πόλη αυτή ευδοκιμεί ό,τι είδος όντων μπορείς να φανταστείς: τρολς, νάνοι, λυκάνθρωποι, μάγοι, ζόμπι, βρικόλακες κ.λπ.



Βρίσκοντας το σωστό σχηματισμό των πλανητών.

Εσύ είσαι ο ιδιωτικός ντετέκτιβ Lewton, ο πρώτος ιδιωτικός ντετέκτιβ που αποκτά η πόλη, κάθεσαι στο γραφείο και περιμένεις κάποιον πελάτη. Πρόσεξε πάρα πολύ καλά την εισαγωγή του παιχνιδιού. Είναι από τα καλύτερα δείγματα του ό,τι βλέπεις δεν είναι πάντα αυτό που νομίζεις, αλλά κάτι άλλο τελείως διαφορετικό και με αυτή την έννοια ανατρεπτικό. Οταν στο τέλος της δεύτερης πράξης ξαναδείς την εισαγωγή και καταλάβεις τι πράγματι συμβαίνει σε αυτήν, θα συμφωνήσεις μαζί μου πως -αν μη τι άλλο- το Discworld Noir είναι ένα εξαιρετικό adventure.

Σύντομα θα έρθει η πρώτη πελάτισσά σου, η πολύ αισθησιακή Carlotta (μου φαίνεται ότι πρέπει να γίνω ήρωας σε κάποιο adventure και να μου βάλουν δίπλα μου 4-5 Carlott-ες, τι ευτυχία θα ζούσα τότε, Θεέ μου)! Η Carlotta, μετά μερικούς ενδεικτικούς για το επίπεδο του χιούμορ του παιχνιδιού διαλόγους, θα φύγει, αφού σου έχει αναθέσει την αποστολή να βρεις έναν φίλο της, τον Mandy. Πολύ σύντομα θα βρεθείς σε έναν κυκεώνα αλληλοσυγκρουόμενων πληροφοριών και συμφερόντων. Οταν ο ένας φόνος αρχίζει να διαδέχεται τον άλλο, συνειδητοποιείς ότι έχεις βρεθεί μπροστά σε κάτι το πολύ μεγάλο: τον τρομερό Nylonathep.

Δεν μπορώ να γράψω πολλά χωρίς να αποκαλύψω σημαντικά στοιχεία για την πλοκή του παιχνιδιού. Θα σταθώ μόνο στο γεγονός ότι πρόκειται για ένα από τα πιο ευρηματικά σενάρια που έχω δει τα 3-4 τελευταία χρόνια, με πολύ μεγάλες ανατροπές των βασικών σεναριακών δεδομένων, στοιχείο που βρίσκει κάποιος μόνο στα καλύτερα δείγματα του είδους, άσχετα αν είναι ταινία ή παιχνίδι.



Ρίχνοντας τον Horst κάτω από τη γέφυρα.

Το manual περιέχει ένα εξαιρετικό εισαγωγικό κείμενο του Terry Pratchett, αλλά και όλες τις βασικές πληροφορίες για τον κόσμο του Discworld, τις οποίες ο χρήστης που έχει παίξει τα δύο πρώτα της σειράς θα γνωρίζει, ο καινούριος όμως όχι. Διαβάστε το οπωσδήποτε.

Τέλος, μην ξεχνάτε ότι το Discworld: Noir είναι ένα σατιρικό adventure. Ετσι, όχι μόνο μη χάσετε το χιούμορ σας σε κανένα σημείο, αλλά αφεθείτε ελεύθερα και χωρίς κανέναν περιορισμό να απολαύσετε τους μοναδικούς διαλόγους των διάφορων χαρακτήρων του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Discworld: Noir είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι ξεχωριστό. Το παιχνίδι παρουσιάζει στον τομέα αυτό μία σημαντική ιδιομορφία, η οποία ταυτόχρονα είναι και η μεγάλη αδυναμία του. Στην προσπάθειά τους να αποδώσουν ένα γνήσιο film noir κόσμο, οι δημιουργοί του έχουν αποδώσει τους χώρους σε πολύ μουντά, αν όχι σκοτεινά χρώματα. Το αποτέλεσμα αυτής της επιλογής είναι ότι σε κοινούς υπολογιστές, οι οποίοι δεν έχουν κάρτες γραφικών που να επιτρέπουν Gamma Correction, όλα τα γραφικά είναι τόσο σκοτεινά ώστε πολύ δύσκολα μπορείς να ξεχωρίσεις λεπτομέρειες. Επειδή όμως το να βρεις συγκεκριμένα hot spots πάνω στην οθόνη μερικές φορές είναι καθοριστικό για την εξέλιξη του παιχνιδιού, αυτό καταλήγει σε ισχυρό ανασταλτικό παράγοντα στην προσπάθειά σου να προχωρήσεις στην περιπέτεια. Αν φυσικά έχεις κάποια σχετικά σύγχρονη κάρτα γραφικών, τότε δεν θα αντιμετωπίσεις κανένα πρόβλημα. Βάζεις το Gamma Correction κάπου στη μέση και ως διά μαγείας όλα τα γραφικά "φωτίζονται" μια χαρά και το παιχνίδι γίνεται πολύ άνετο. Οι αποδόσεις των χώρων είναι αρκετά καλές, έχω όμως την αίσθηση ότι του λείπει αυτό το κάτι, που θα το έκανε πραγματικά να ξεχωρίσει.

Η μουσική είναι φοβερά ατμοσφαιρική, ενώ τα ηχητικά εφέ πάρα πολύ προσεγμένα. Οι ομιλίες (speech) των δεκάδων χαρακτήρων του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχουν εμφανιστεί σε adventure game, με μοναδική προφορά και προσδέτουν πάρα πολύ στη συνολική ατμόσφαιρα. Σημειώστε εδώ ότι έχετε τη δυνατότητα να εμφανίζετε τις ομιλίες και σε κείμενο πάνω στην οθόνη, οπότε όλα λειτουργούν σχεδόν τέλεια στον τομέα αυτό.



Ο Satrap ενώ πεθαίνει.

Ο χειρισμός του έχει απλοποιηθεί σημαντικά και λογικά δεν θα σας προκαλέσει κανένα πρόβλημα. Η οθόνη δράσης

DISCWORLD NOIR

καταλαμβάνει όλη την οθόνη του παιχνιδιού και η προοπτική είναι αυτή του τρίτου προσώπου. Πατώντας το πλήκτρο Escape προσπερνάς όλα τα animated sequences ή όλους τους διαλόγους κατευθείαν, ενώ πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse προσπερνάς φράση - φράση ή sequence - sequence. Πατώντας το πλήκτρο F1 εμφανίζεις το ειδικό menu που περιέχει τα Load a game, Save this game, Restart game, Sound/Subtitles, Gamma correction (αν το υποστηρίζει η κάρτα γραφικών σας) και Quit playing. Σε αυτό το σημείο επισημαίνω τα εξής: Μπορείς να κάνεις μέχρι 100 saves, άρα λογικά δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα με αυτό. Μέσω του Sound/Subtitles κάνε κλικ στο Display subtitles, έτσι ώστε να βλέπεις και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τους διάφορους διαλόγους/ομιλίες. Με το πλήκτρο F2 εμφανίζεις το inventory σου με όλα τα αντικείμενα που αυτό περιέχει. Με το F3 ανοίγεις κατευθείαν το σημειωματάριό σου κι έτσι μπορείς να δεις όλα τα topics που έχεις αποκαλύψει. Οταν πια έχεις γίνει λυκάνθρωπος, με το πλήκτρο F4 θα ανοίγει ένα ειδικό inventory που θα περιέχει τις μυρωδιές που έχεις μαζέψει. Τέλος, σημειωτέον ότι, κάνοντας μία φορά κλικ πάνω στον Lewton εμφανίζεται ένα ειδικό menu που περιέχει το σημειωματάριο και το inventory σου. Οταν θα έχεις μετατραπεί σε λυκάνθρωπο, θα εμφανίζεται εδώ και το κεφάλι ενός λύκου, μέσω του οποίου θα αλλάζεις μορφή.



Μετά την πλήρη αποτυχία της τελετουργίας.

Οταν ανοίξεις το σημειωματάριό σου, με τα πλήκτρα Page up και Page down γυρνάς κάτω ή πάνω τις σελίδες αντίστοιχα. Το ίδιο γίνεται φυσικά και με το mouse κάνοντας κλικ στις κάτω άκρες κάθε σελίδας. Κάνοντας κλικ στην κάτω αριστερά άκρη πηγαίνεις προς τα πίσω, ενώ στην κάτω δεξιά άκρη προς τα μπρος. Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα topic θα παίρνεις μία σύντομη περιγραφή του. Μπορείς ακόμη και να συσχετίσεις topics μεταξύ τους, αν αυτό φυσικά είναι δυνατόν. Κάνε κλικ σε ένα topic και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα - topic πάνω σε ένα άλλο topic που επιθυμείς, και αν είναι να γίνει κάτι, θα γίνει. Για να βγάλεις από τον κέρσορα ένα topic, κάνε δεξί κλικ σε μια κενή περιοχή του σημειωματάριου. Σημειωσε, τέλος, ότι όταν πια ένα topic δεν χρησιμεύει σε τίποτα στον Lewton, τότε αυτό θα διαγράφεται από το σημειωματάριο.



Βρίσκοντας τη θέση του Θεάτρου.



Μαθαίνοντας για τα επόμενα δύο θύματα.

Στις συζητήσεις σου με τους άλλους χαρακτήρες θα έχεις τις ακόλουθες επιλογές: Να επιλέξεις το σημειωματάριό σου και μέσω αυτού κάποιο από τα topics, να επιλέξεις το inventory σου και μέσω αυτού κάποιο από τα αντικείμενα που κουβαλάς, να επιλέξεις το πρόσωπο - στόμα, οπότε ρωτάς σχετικές με κάθε άτομο ερωτήσεις, ή, τέλος, να κάνεις κλικ στο χέρι, οπότε και τελειώνεις τη συζήτηση. Οταν μέσα από μία συζήτηση μαθαίνεις μία κρίσιμη πληροφορία που το πρόγραμμα καταγράφει στο σημειωματάριό σου, θα εμφανίζεται στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης ένα σημειωματάριο, δείγμα του ότι μία νέα πληροφορία προστέθηκε σε αυτό.

Η κίνησή σου μέσα σε κάθε οθόνη ή από μία οθόνη σε μία άλλη μέσα σε ένα συγκεκριμένο μέρος - τοποθεσία γίνεται μέσω του ειδικού κίτρινου βέλους-κέρσορα. Οπου ο κέρσορας αυτός εμφανίζεται, κάνοντας απλό κλικ θα παρακολουθείς

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ

LEWTON: Ο ήρωας του παιχνιδιού, ένας φτωχός και μόνος ιδιωτικός ντετέκτιβ.

CARLOTTA: Μία κουκλάρα, πρόκληση για κάθε αρσενικό. Σου αναθέτει να της βρεις τον Mandy. Είναι η μοιραία γυναίκα του παιχνιδιού και όχι μόνο. Πάντως, μία θέση στην καρδιά μου την κέρδισε, αν και τα φιλιά της είναι τελικά λίγο επικίνδυνα.

NOBBY: Ο αστυνομικός της Pseudopolis Yard που, παρά τα όποια προβλήματα παρουσιάζει, θα σε βοηθήσει σημαντικά στο παιχνίδι, ειδικά από το σημείο που θα τον πιάσεις στα πράσα να "ψιλοψάχνει" στο γραφείο σου και μετά.

AL KHALI: Ο νάνος που θέλει όσο τίποτε άλλο να σε βγάλει από τη μέση.

MALACHITE: Το Troll που ψάχνει απεγνωσμένα να βρει την Therma του. Ο πιο συμπαθητικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, θύμα και αυτός όπως εσύ.

SAPPHIRE: Η τραγουδίστρια που χάνει υπέρογκα ποσά στο καζίνο και που προφανώς κρύβει ένα πολύτιμο μυστικό. Πού και πώς βρίσκει τόσα λεφτά που χάνει;

ILSA: Η γυναίκα που αγάπησες όσο τίποτε άλλο στη ζωή σου και που δυστυχώς σε παράτησε ξαφνικά στα κρύα του λουτρού. Μετά από αυτήν στην καρδιά σου υπάρχει μόνο το χάος.

TWO CONKERS: Ο άντρας για τον οποίο σε παράτησε η Ilsa, μισή μπουκιά που λένε. Προς το τέλος όμως του παιχνιδιού θα σου προσφέρει μεγάλη βοήθεια.

MANKIN: Ο ιδιοκτήτης του περίφημου Octarine Parrot που φαίνεται να ξέρει πολύ περισσότερα από όσα λέει.

THERMA: Νεκρή ή ζωντανή, κανείς δεν μπορεί να πει με σιγουριά. Πάντως το Troll που ψάχνει απεγνωσμένα να τη βρει ισχυρίζεται ως το τέλος ότι είναι ζωντανή.

τον Lewton να προχωρεί σιγά σιγά στην επόμενη οθόνη. Αν όμως κάνεις διπλό κλικ, περνάς κατευθείαν στην επόμενη οθόνη. Χρήσιμο αν έχεις επισκεφθεί κάποιες τοποθεσίες πολλές φορές και δεν θέλεις να βλέπεις άλλο τη βήμα βήμα αλλαγή της οθόνης. Το πέρασμά σου από τη μία γενική τοποθεσία σε μία άλλη γίνεται μέσω του ειδικού χάρτη της πόλης. Στο χάρτη αυτόν θα σημειώνονται όλα τα καινούρια κτίρια - τοποθεσίες που αποκαλύπτεις κατά τη διενέργεια των ερευνών σου. Οποτε μαθαίνεις μία νέα τοποθεσία, θα εμφανίζεται για λίγο στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης το icon του χάρτη, δείχνοντάς σου έτσι ότι μία τοποθεσία προστέθηκε σε αυτόν. Οταν κινείσαι σε μία οθόνη και βλέπεις κάτι ή κάποιον που σε ενδιαφέρει, κάνε διπλό κλικ πάνω σε αυτό/αυτόν, και ό,τι δράση είναι να γίνει, θα γίνει. Συνήθως αυτή η δράση για τα μεν αντικείμενα είναι να τα παίρνεις, για τους δε χαρακτήρες να μιλάς μαζί τους. Μπορεί όμως να υπάρχει και άλλη δράση π.χ. Push, Open κ.λπ.



Οι διαφορετικές οσμές που έχεις μαζέψει σαν λυκάνθρωπος.

Κάνοντας διπλό κλικ σε ένα αντικείμενο ή σε έναν χαρακτήρα παίρνεις μία λεπτομερή εξέτασή του. Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο ή σε έναν χαρακτήρα θα ακούσεις τα σχόλια του Lewton σχετικά με το αντικείμενο αυτό. Αν κάνεις απλό κλικ σε ένα αντικείμενο, θα το πάρεις στον κέρσορα του παιχνιδιού. Κάνοντας τώρα κλικ τον κέρσορα - αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο αντικείμενο, αν υπάρχει η δυνατότητα για συνδυαστική των δύο αντικειμένων δράση, τότε η δράση αυτή θα γίνει. Για να βγάλεις ένα αντικείμενο έξω από το inventory σου, κάνε απλό κλικ σε ένα αντικείμενο για να περάσει αυτό στον κέρσορά σου και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα - αντικείμενο έξω από το inventory σου ώστε να το κλείσεις και να σου μείνει ο κέρσορας - αντικείμενο στην οθόνη για δράση πάνω σε κάποιο άλλο χαρακτήρα ή αντικείμενο.

Γενικά, έπειτα από λίγο, οπότε και θα έχετε εξοικειωθεί με το χειρισμό του παιχνιδιού, δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα με αυτόν. Τέλος, σημειώστε ότι το manual του Discworld: Noir είναι μεταφρασμένο στα ελληνικά από τη CD Media. Ισως για πρώτη φορά βλέπω μία σχετικά καλή μετάφραση που σέβεται μερικούς αγγλικούς όρους και δεν προσπαθεί να μεταφράσει ό,τι βρει μπροστά της. Ετσι, για παράδειγμα, ο μεταφραστής έχει αφήσει τη λέξη inventory όπως είναι και δεν έχει προσπαθήσει να την ερμηνεύσει ως σακίδιο, κιβώτιο και άλλα διάφορα που κατά καιρούς έχω δει σε αρκετά εξελληνισμένα manuals.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι κυριολεκτικά ανεπανάληπτη. Οπως λέει και ο ίδιος ο Terry Pratchett, τα film noir είναι αυτά που προκύπτουν αν ανακατέψεις τα "Maltese Falcon", "Big Sleep", "Casablanca", "To Have and Have Not" και δεκάδες άλλες ταινίες από τις δεκαετίες του '40 και του '50. Ο καιρός είναι άσχημος, τα φώτα χαμηλά, η ζωή δεν κοστίζει τίποτα και οι γυναίκες είναι σκληρές και φορούν ρούχα με βάτες, στις οποίες ένας ικανός πιλότος θα μπορούσε να προσγειώσει ένα μικρό αεροσκάφος. Οι άνθρωποι λένε πολλά ψέματα και προδίδουν ο ένας τον άλλο. Το χιούμορ του παιχνιδιού είναι τέλειο, οι ατάκες πέφτουν ασταμάτητα και δεν προλαβαίνεις να τις αφομοιώσεις. Ομολογώ ότι ξαναθυμήθηκα τις παλιές καλές μέρες, όταν στα παιχνίδια κυριαρχούσαν τα σενάρια, οι χαρακτήρες και το καλό χιούμορ. Είναι ένα παιχνίδι του οποίου θα ευχαριστηθείς κάθε λεπτομέρεια. Πρόκειται για καθαρό εγκεφαλικό χιούμορ, που στηρίζεται στους απίθανους διαλόγους και όχι σε κάποιες φάρσες.

Η δράση του βασίζεται στην εξερεύνηση, τη συζήτηση με τους άλλους χαρακτήρες και τη σωστή αξιολόγηση μερικών βασικών πληροφοριών που μαθαίνεις και χωρίζεται σε 4 πράξεις. Στο τέλος της

BUG;

Δοκίμασα το Discworld: Noir σε δύο διαφορετικούς υπολογιστές. Ο ένας είχε κάρτα που επέτρεπε το Gamma Correction και περιείχε SCSI συσκευές, ο δε άλλος περιείχε Atapi συσκευές και η κάρτα γραφικών δεν υποστήριζε το Gamma Correction. Στον δεύτερο υπολογιστή το παιχνίδι έτρεχε κανονικά, έστω και αν τις περισσότερες φορές δεν μπορούσες να ξεχωρίσεις τίποτα πάνω στην οθόνη, μια και όλα ήταν κατάμαυρα σαν πίσσα. Ο πρώτος όμως αρνούνταν πεισματικά να τρέξει το εισαγωγικό video του παιχνιδιού, για λόγους που ακόμη δεν έχω εντοπίσει. Το ενοχλούν οι SCSI συσκευές; Το ενοχλεί κάτι άλλο; Ειλικρινά δεν ξέρω τι μπορεί να φταίει και δυστυχώς δεν έχω το χρόνο για να κάνω μία πλήρη επανεγκατάσταση των Windows έτσι ώστε να ξεκαθαρίσω αν έχει πειραχτεί ή όχι κάτι σε αυτά. Πάντως, εκτός από αυτό το εισαγωγικό video, δεν φάνηκε να κολλά το παιχνίδι πουθενά αλλού.





Σαν λυκάνθρωπος έχεις οξυμένη ακοή και όσφρηση.



Δείγμα των φράσεων που ρωτάς και, γενικότερα, του menu των συζητήσεων.



Με αυτό το εικονίδιο μετατρέπεσαι σε λυκάνθρωπο.

πρώτης πράξης θα βρεις τον Mandy που αναζητάς, αλλά κάτι θα σε χτυπήσει από πίσω και... Το τέλος της δεύτερης πράξης ανατρέπει ό,τι έχεις δει και πιστεύεις μέχρι εκείνη τη στιγμή, ενώ στην τρίτη πράξη θα γίνεις επιτέλους μάρτυρας των ιεροτελεστιών της ομάδας που αναζητάς ως υπεύθυνη για τους φόνους που έχουν διαπραχθεί. Το τέλος είναι μία τιτανομαχία ανάμεσα σε σένα, έναν μοναχικό ντετέκτιβ από τότε που σε παράτησε ο μεγάλος έρωτας της ζωής σου, και στην τρομερή οντότητα...

Προσωπικά θεωρώ ως το πιο κρίσιμο σημείο όλου του παιχνιδιού την αρχή της δεύτερης πράξης. Εγώ κόλλησα εδώ για τα καλά, μια και δεν έβλεπα τίποτα (έπαιζα το παιχνίδι στο δεύτερο υπολογιστή). Ακόμη όμως και αν έχεις τη δυνατότητα να βάλεις το Gamma Correction και θέσεις το τελευταίο στο μάξιμουμ, πάλι δεν καταλαβαίνεις τι ακριβώς γίνεται με το πτώμα του Mandy. Σε κάθε περίπτωση πρέπει να εντοπίσεις το πτώμα του Mandy (εύκολο), τις μπότες του λίγο πιο αριστερά από το πτώμα (λίγο πιο δύσκολο), το Message in Blood στον τοίχο λίγο πάνω από τις μπότες (λίγο πιο δύσκολο) και, τέλος, αυτό που έψαχνα περί τις 5-6 ώρες μέχρι να το βρω, μια και δεν φανταζόμουν την ύπαρξή του, το Frayed Rope στο πιο πάνω σημείο της οθόνης και προς τα δεξιά (πανδύσκολο). Το να εντοπίσεις το σχοινί, να το κοιτάξεις κάνοντας δεξί κλικ σε αυτό και έτσι να καταγράψεις τη σχετική πληροφορία αποδεικνύεται καθοριστικό για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Επίσης, ακόμη ένα σκοτεινό για μένα σημείο είναι στην Pier Five, όπου πρέπει να μπεις στο Warehouse στην πρώτη πράξη του παιχνιδιού. Εδώ δεν μπορείς να μπεις αν δεν έχεις το grappling iron δηλαδή το γάντζο με το σχοινί. Εχοντάς τα κάνεις κλικ το grappling iron στο skylight που είναι στο πάνω μέρος της οθόνης, αλλιώς δεν γίνεται τίποτα, μια και έχεις κολλήσει για τα καλά.

Πρέπει να εξαντλείς στα περισσότερα σημεία τη λειτουργία του Lewton να εξετάζει τα διάφορα πράγματα ή αντικείμενα, κάνοντας παντού -όπου νομίζεις- δεξί κλικ με το mouse. Ετσι π.χ. όταν πας έξω από το παλάτι, πήγαινε στη δεξιά μεριά του κάνοντας κλικ το σχετικό βέλος κίνησης και εκεί κάνε οπωσδήποτε δεξί κλικ στον τοίχο (wall). Μόνο έτσι θα βρεις το μυστικό πέρασμα που υπάρχει, οπότε κάνοντας κλικ και εδώ το grappling iron στον τοίχο θα σκαρφαλώσεις πάνω.

Τέλος, σε μερικά σημεία η δράση του παιχνιδιού εξαρτάται από το συνδυασμό των πληροφοριών που πρέπει να κάνεις στο συγκεκριμένο τόπο. Ετσι, προς το τέλος της δεύτερης πράξης, όταν έχεις βρει το Vault 51, κάνεις κλικ το topic "back passage" στο sign στον τοίχο. Ετσι περνάς μέσα σε αυτό. Τώρα πια κάνε κλικ το topic "Mundy was hung upside down" στο "Azile" για να πάρεις ένα καθοριστικό hint. Προσωπικά στο σημείο αυτό ταλαιπωρήθηκα πάρα πολύ, έχασα πάνω από 4-5 ώρες χωρίς να καταλαβαίνω τι πρέπει να κάνω και τελικά βρήκα τη λύση τελείως τυχαία. Ωστόσο και η επόμενη δράση, να κάνεις κλικ το tooth/διαμάντι πάνω στο display case, δεν ήταν εύκολη, μια και πολύ απλά δεν έβλεπα καθόλου την ύπαρξη του display.

Πολύ πρωτότυπο στοιχείο της δράσης του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι, όταν μετατρέπεσαι σε λυκάνθρωπο, μπορείς να εντοπίζεις διάφορους χαρακτήρες ακολουθώντας τις μυρωδιές τους. Είναι πρωτότυπο, έξυπνο και βοηθά πολύ στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Ως λυκάνθρωπος επίσης έχεις ιδιαίτερα αναπτυγμένη όρα-



Καταλαβαίνοντας ότι κάτι δεν πάει καλά με σένα.



Δείγμα του σημειωματάριού σου.



ση και ακοή και σε τουλάχιστον δύο σημεία του παιχνιδιού πρέπει να ασκήσεις αυτές τις ικανότητές σου, αν φυσικά θέλεις να τελειώσεις το παιχνίδι.

Ενα ακόμη βασικό στοιχείο της δράσης του Discworld: Noir είναι η βιβλιοθήκη που υπάρχει στο Von Uberwald mansion. Και εδώ είχα κολλήσει για πολύ, μια και δεν καταλάβαινα τι έπρεπε να κάνω. Εδώ λοιπόν πρέπει να διαλέγεις όποιο topic θέλεις από το σημειωματάριό σου και να το κάνεις κλικ πάνω στο index of cards. Ετσι θα βρίσκεις το βιβλίο που επιθυμείς και θα παίρνεις τις απαραίτητες πληροφορίες για τη συνέχεια του παιχνιδιού.



Δείγμα του inventory σου.



Η γυναίκα της ζωής σου, η Isla.



Βγάζοντας την άμαξα από το ποτάμι.

Στο Sanctuary πρέπει να έχεις μάθει για τους 6 φόνους που ήδη έχουν γίνει, ώστε κάνοντας κλικ το σχετικό topic κάθε φόνου να βρεις την τοποθεσία των δύο επόμενων αλλά και τη σειρά με την οποία αυτοί θα γίνουν.

Συνολικά κρίνοντας το παιχνίδι, τονίζω ότι πρόκειται για ένα "διαμάντι", μία μοναδική απόλαυση, όμως για όσους η κάρτα γραφικών τους υποστηρίζει το Gamma Correction. Προσωπικά πιστεύω ότι ο Terry Pratchett βρέθηκε σε μία από τις πλέον εμπνευσμένες στιγμές του. Ακόμη αναρωτιέμαι πόσος χρόνος χρειάστηκε για να γραφτεί αυτό το πολύ καλό σενάριο και πάνω από όλα αυτοί οι ανεπανάληπτοι διάλογοι, που από μόνοι τους είναι είναι μικρό masterpiece.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Πρόσεξε πολύ καλά την εισαγωγή του Discworld: Noir, γιατί αργότερα θα χρειαστεί να την ξανασκεφθείς και να κρίνεις τι ακριβώς έχεις δει. Ξεκινάς στο γραφείο, αφού η Carlotta σου αναθέσει να βρεις τον Mandy. Ο πρώτος αυτός διάλογος, οι ατάκες που ανταλλάσσονται, δείχνουν από την αρχή την ποιότητα του παιχνιδιού.

Αφού λοιπόν φύγει η Carlotta, βγες από το γραφείο σου και στο χάρτη της πόλης κάνε κλικ στο σημείο Wharf στο κάτω μέρος της οθόνης. Κάνε πρώτα δεξί κλικ στον Mr. Scoplett και εν συνεχεία κάνε διπλό κλικ πάνω του. Κάνε κλικ στο icon πρόσωπο και μετά ρώτα για τα Mika's Passengers (μαθαίνεις για τους Mysterious Passengers) και Sacrifices. Εν συνεχεία κάνε κλικ στο σημειωματάριό σου, γύρνα μία σελίδα πίσω και ρώτα για τα Milka (μαθαίνεις την τοποθεσία του Café Ankh) και Mundy (Μαθαίνεις για τον Enquisitive Stranger).

Τώρα κλείσε το σημειωματάριό σου, κάνε κλικ στο icon-χέρι για να τελειώσεις τη συζήτηση και φύγε όλο δεξιά. Στο γενικό χάρτη της πόλης πήγαινε στη νέα τοποθεσία Café Ankh στο βόρειο μέρος του χάρτη. Φτάνοντας εδώ, πήγαινε στη δεξιά μεριά του Café, πρόσεξε το crowbar στο έδαφος, κάνε δεξί κλικ σε αυτό και εν συνεχεία διπλό κλικ πάνω του για να το πάρεις. Γύρνα πίσω και τώρα μπες μέσα στο Café πηγαίνοντας βόρεια φυσικά. Μέσα κάνε διπλό κλικ στον Nobby για να μιλήσεις μαζί του, κάνε κλικ στο Icon πρόσωπο και ρώτα τον όλες τις δυνατές επιλογές. Τέλειωσε τη συζήτηση μαζί του και κάνε διπλό κλικ στον Captain Jenkins στο βάθος. Τώρα πήγαινε στο γραφείο σου και φύγε αμέσως. Πήγαινε πάλι στο Wharf και τώρα προχώρησε νότια στα κιβώτια. Τώρα ο εργάτης θα λείπει. Πάτα το πλήκτρο F2 και από το inventory σου πάρε το crowbar. Βγάλε το από το inventory σου και κάνε το κλικ στο μοναχικό crate. Επειτα από λίγο θα βρεθείς μέσα στα αμπάρια του πλοίου. Κάνε δεξί κλικ στο Label που είναι στο νερό και μετά διπλό κλικ σε αυτό για να το πάρεις. Φύγε από αυτή την οθόνη νότια και στην επόμενη πήγαινε βόρεια. Κάνε διπλό κλικ στο κρεβάτι (bunk). Βρίσκεις και παίρνεις ένα χαρτί με νούμερα πάνω του. Φύγε από την καμπίνα και παρακολουθείς ένα video όπου πέφτεις στο νερό για να γλιτώσεις. Γυρνάς αυτόματα στο γραφείο σου για να στεγνώσεις και εκεί βρίσκεις να σε περιμένει ένα φρικτός νάνος, ο Al Khali. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC



Τέτοιο φιλί θέλω κι εγώ Carlotta!



Διώχνοντας την Isla για να γλιτώσει τη ζωή της από τους Assassins, στο φινάλε του παιχνιδιού, μένοντας έτσι πάλι μόνος.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΧΙΟΥΜΟΡ	99

96



Επιτέλους, ένα adventure που θυμίζει τις παλιές, καλές μέρες. Τότε που τα adventures σήμαιναν πάνω απ' όλα καλοδουλεμένο σενάριο, ενδιαφέροντες χαρακτήρες και πλούσια δράση.



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το όνομα της Jane's είναι συνώνυμο με τα αεροπλάνα και τα flight simulations. Επιχειρώντας μία μικρή αναδρομή στους τίτλους της, θα διαπιστώσετε του λόγου το αληθές. Ωστόσο η εταιρία έκανε την έκπληξη, παρουσιάζοντας ένα real time strategy!

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
JANE'S/SONALYST
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, 200 MHz Pentium, 32MB RAM, 8x CD-ROM, 3D accelerator

Η Jane's κυκλοφόρησε έναν τίτλο διαφορετικό από αυτούς στους οποίους μας είχε συνηθίσει. Είδαμε ξαφνικά ένα strategy ανάμεσα στους δεκάδες αεροπορικούς προσομοιωτές, το οποίο μάλιστα φαίνεται να κερδίζει την παράσταση. Ωστόσο για να ακριβολογούμε ο τίτλος ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών στρατηγικής, αλλά το simulation στοιχείο είναι πολύ έντονο, κάτι που θα διαπιστώσετε διαβάζοντας τις επόμενες γραμμές.

Φυσικά, το ενδιαφέρον του περιοδικού ήταν έκδηλο και οι επισκέψεις μας στο site ουκ ολίγες, προκειμένου να δούμε πότε θα κυκλοφορήσει ο τίτλος και ποιο θα είναι το ποιόν του. Θα καταφέρει να κερδίσει τις εντυπώσεις η Jane's στην πρώτη της στα strategies; Θα πετύχει το πείραμα που έκανε ή αν θέλετε το στοίχημα που έβαλε με τον εαυτό της; Οπως θα έχετε διαπιστώσει, κι άλλες εταιρίες, δυνατές σε κάποιες κατηγορίες παιχνιδιών, έκαναν στροφή προς άλλες κατευθύνσεις προσπαθώντας να δημιουργήσουν τίτλους χωρίς όμως την ανάλογη εμπειρία, αλλά στο τέλος δεν τα κατάφεραν.



STRATEGY 'H SIMULATION;

Μάλλον η ερώτηση θα έπρεπε να συνταχθεί ως εξής: Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής ή για ένα simulation με τη μορφή RTS; Εχω την αίσθηση πως από όλα έχει ο μπαξές. Το μόνο σίγουρο είναι πως δεν μπαίνετε στα κόκπιτ των μαχητικών ούτε και στα κέντρα ελέγχου των πλοίων ή τη γέφυρα των πλοίων, αν προτιμάτε.

Τα πράγματα είναι μάλλον απλά. Εχετε στη διάθεσή σας μία δύναμη κρούσης, η οποία συνήθως αποτελείται από ένα αεροπλανοφόρο και τέσσερα σκάφη συνοδείας, και καλείστε να διευθετήσετε κρίσεις σε διάφορα μέρη του κόσμου. Τα κλασικά αμερικανικά δηλαδή. Αναλόγως με την κατάσταση που επικρατεί, κινείτε τις δυνάμεις σας και ρίχνετε τα πλοία και τα αεροσκάφη σας στη μάχη. Σε αυτό το σημείο βρίσκεται το strategy κομμάτι. Από εκεί και ύστερα, θα πρέπει να χρησιμοποιείτε τις μονάδες σας αναλόγως των δυνατοτήτων τους, μια και αυτές προσομοιώνουν τις αντίστοιχες που υπάρχουν στην πραγματικότητα. Για παράδειγμα, θα

ήταν λάθος να στείλετε ένα αεροσκάφος S-3 Viking για να αναχαιτίσει ένα εχθρικό μαχητικό, από τη στιγμή που το ίδιο χρησιμεύει μόνο για επίθεση σε στόχους επιφανείας και για ηλεκτρονικό πόλεμο, ή να στείλετε ένα F-18 να βυθίσει ένα υποβρύχιο. Με άλλα λόγια το simulation στοιχείο έγκειται στο ότι χειρίζεστε μία δύναμη κρούσης ακριβώς όπως τη χειρίζονται οι διοικητές στην πραγματικότητα.

INTERFACE

Το interface του Fleet Command χωρίζει την οθόνη σε 4 τμήματα. Τρία μικρά ίσα κομμάτια στο κάτω μέρος της και, φυσικά, όλο το υπόλοιπο. Στο δεξί τμήμα απεικονίζονται τα στοιχεία κάθε μονάδας, δηλαδή ο οπλισμός που φέρει, οι ζημιές -αν έχει-, το απόθεμα των καυσίμων κ.λπ., στη μεσαία οθόνη φαίνεται σε τρισδιάστατη απεικόνιση η μονάδα ή ο χάρτης του θεάτρου επιχειρήσεων (υπάρχει η δυνατότητα να βλέπουμε τη μονάδα στη μεγάλη κεντρική οθόνη και το χάρτη στη μεσαία από κάτω). Τέλος, στην αριστερή μικρή οθόνη βλέπουμε μονίμως το χάρτη της περιοχής όπου εξελίσσεται η δράση.

Η σχεδίαση του interface είναι αρκετά βολική καθώς μπορείτε να ελέγχετε τα πάντα, όλες τις διαθέσιμες δυνάμεις σας, τις δυνάμεις του εχθρού αλλά και τα ουδέτερα στίγματα, όπως εμπορικά πλοία και σκάφη ή πολιτικά αεροπλάνα. Πολύ χρήσιμες ρυθμίσεις είναι το zoom in και το zoom out, με τις οποίες φαίνεται ολόκληρη η περιοχή του θεάτρου επιχειρήσεων. Με ορισμένα zoom in μάλιστα βλέπετε τις μονάδες σας στην πραγματική χιλιομετρική κλίμακα, για να ορίζετε μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια τις κινήσεις τους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αρχικά ο χειρισμός θα φανεί αρκετά πολύπλοκος, ακόμα και στους πιο έμπειρους. Αν και παιχνίδι στρατηγικής, υπάρχει πληθώρα πλήκτρων και συνδυασμών όπως και στα simulations. Φυσικά, γίνεται χρήση του mouse όπως σε όλα τα strategies, ωστόσο το να γνωρίζετε ορισμένα πλήκτρα θα σας φανεί πολύ χρήσιμο, ιδίως όταν πρέπει να δράσετε γρήγορα. Πάνω στο χάρτη απεικονίζονται στίγματα με 4 διαφορετικά χρώματα. Το γαλάζιο συμβολίζει τις συμμαχικές δυνάμεις, το κόκκινο τις εχθρικές, το πράσινο τις ουδέτερες και το κίτρινο τα άγνωστης προέλευσης αντικείμενα.

Οι διαδικασίες είναι λίγο πολύ γνωστές. Οπου βλέπετε κόκκινο ορμάτε και βαράτε (αυτό ισχύει και για τον Ολυμπιακό) και όπου κίτρινο δίνετε εντολή στην πλησιέστερη μονάδα να το αναγνωρίσει. Το τελευταίο είναι κάτι που πρέπει να προσέξετε, διότι το κίτρινο στίγμα μπορεί να αποτελεί κάποια επικίνδυνη μονάδα, είτε πλοίο, είτε υποβρύχιο, είτε αεροπλάνο. Από την άλλη, όμως, μπορεί να είναι ένα ανυποψίαστο αλιευτικό ή ένα πολιτικό αεροσκάφος γεμάτο με αθώους επιβάτες. Οπότε πρώτα πρέπει να κάνετε οπτική αναγνώριση και έπειτα εμπλοκή, αν αυτή είναι απαραίτητη, εκτός εάν είστε 100% πεπεισμένοι πως πρόκειται για εχθρική μονάδα. Συνήθως η αναγνώριση γίνεται είτε με τα αναχαιτιστικά F-14 είτε με τα μαχητικά πολλαπλού ρόλου F-18, διότι αν το στίγμα αποδειχθεί ότι είναι μαχητικό, θα πρέπει να έχετε τα ανάλογα αντίμετρα, αλλιώς θα χάσετε τη μονάδα σας. Επίσης, επειδή και οι δύο προαναφερόμενοι τύποι φέρουν πυραύλους αέρος-εδάφους ή αέρος-επιφανείας, μπορούν να αντιμετωπίσουν τις απειλές από θαλάσσης και από ξηράς.

Ανεξαρτήτως του πού δρα η δύναμη κρούσης σας, να έχετε πάντα στον αέρα, εφόσον η δύναμή σας περιλαμβάνει αεροπλανοφόρο, τουλάχιστον δύο αναχαιτιστικά να περιπολούν γύρω από το αεροπλανοφόρο. Κάλλιστα τα ανωτέρω θα μπορούσαν να γραφτούν σε ένα strategy guide, ωστόσο η αναφορά τους εδώ κρίνεται αναγκαία καθώς θα έρθετε αντιμέτωποι με κάποιες δυσκολίες από την πρώτη κιόλας campaign ή single mission. Κάθε λάθος καταχωρίζεται στο μητρώο σας και για να μπορέσετε να παίξετε σε κάποια άλλη campaign, θα πρέπει να έχετε συγκεντρώσει συγκεκριμένο αριθμό βαθμών στην προηγούμενη. Ενα λάθος ίσως σας αναγκάσει να επαναλάβετε την campaign και ας την έχετε ολοκληρώσει με επιτυχία.

Το πλήθος των single missions είναι αρκετά μεγάλο. Πρόκειται για αποστολές των οποίων η εκτέλεση δεν αποτελεί εύκολη υπόθεση.

Τα σενάριά τους λαμβάνουν χώρα σχεδόν σε ολόκληρο τον πλανήτη, συμπεριλαμβανομένου και του ελλαδικού χώρου.



Ουπς, άσχημα τα πράγματα.

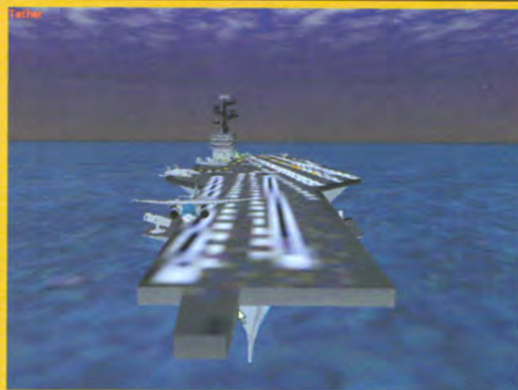

Αλλο ένα πλοίο βορά στις διαθέσεις των πιλότων μου.


Δύο F-14 σε σχηματισμό.


Περιμένοντας τη διάσωση.

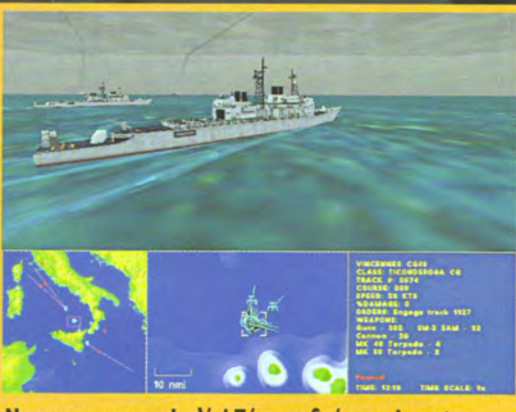


Ενα S-3 μόλις άφησε το κατάστρωμα...



...ενώ ένα δεύτερο ακολουθεί.

Φυσικά, αν πάλι δεν ικανοποιηθείτε από τις υπάρχουσες (χλωμό το βλέπω), μπορείτε να κατασκευάσετε μία δική σας αποστολή ή μία δική σας κρίση, σαν αυτές που προκαλούν οι Τούρκοι στο Αιγαίο. Ακόμα, είναι μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να δημιουργήσετε μία αποστολή στην ευρύτερη περιοχή του Κοσσυφοπεδίου, αλλά αυτή τη φορά με αντιστραμμένους τους ρόλους (χεχε). Τις εν λόγω αποστολές μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και στα multiplayer παιχνίδια, ιδίως στο Internet.



Να μαστε και στην Ιταλία! Πάμε να δούμε τη Juventus;



Τέσσερα F-18 έτοιμα να απογειωθούν.

CAMPAIGNS

Το σενάριο της campaign είναι αρκετά καλογραμμένο, αν και ορισμένα πράγματα τα έχουμε ξαναδεί -και μάλιστα ουκ ολίγες φορές- από τους Αμερικανούς. Ο παραδοσιακός εχθρός των Η.Π.Α., η Ρωσία, προσπαθεί μέσα από τα συντρίμμια της Σοβιετικής Ενωσης να ανακάμψει οικονομικά και ο λαός της να ξαναβρεί τη χαμένη του υπερηφάνεια. Τα οικονομικά προβλήματα όμως είναι μεγάλα και δυσεπίλυτα. Μολαταύτα, η κυβέρνηση καταφέρνει να προσελκύσει το στρατό με το μέρος της και σιγά σιγά η χώρα αρχίζει να εξοπλίζεται ξανά. Με αργό αλλά σταθερό βήμα, οι ρωσικές δυνάμεις ξεκινούν να προσεγγίσουν τις Κουρίλες Νήσους, ένα σύμπλεγμα νησιών το οποίο είχε αποτελέσει σημείο αντιπαράθεσης μεταξύ της Ρωσίας και της Ιαπωνίας.

Την ίδια ώρα, η Κίνα, μία ακόμη μεγάλη δύναμη, βλέποντας τις κινήσεις της Ρωσίας αλλά και εκμεταλλευόμενη το ενδιαφέρον των Αμερικανών προς την πλευρά των Ρώσων, κατάφερε να αναπτυχθεί σημαντικά, τόσο οικονομικά όσο και στρατιωτικά. Μάλιστα, η ανάπτυξη αυτή προχώρησε πέρα από τις προσδοκίες τους και έτσι άρχισαν και αυτοί να παρενοχλούν και να παραβιάζουν το έδαφος της γειτονικής Μπούρμα. Μάλιστα ο στρατός συγκεντρώθηκε στα σύνορα και η σταδιακή εισβολή ξεκίνησε μέσα από τα στενά της Μαλάκα προς την πρωτεύουσα Ρανγκούν. Ενώ οι κινεζικές δυνάμεις ολοκλήρωναν το θεάρεστο έργο τους στην Μπούρμα, κινούνταν προς την Ταϊβάν προτείνοντας μία "αδελφική ενοποίηση" των δύο χωρών.

Ολα τα 'χε η Μαριωρή, ο φερετζές της έλειπε, που λέει και ο σοφός λαός μας. Η Ινδία, θεωρώντας τον εαυτό της τοπική υπερδύναμη λόγω των πυρηνικών όπλων που διαθέτει, άρχισε και εκείνη να θέλει να επεκταθεί στα γειτονικά κράτη. Την περιοχή του Κασμίρ, την οποία χρόνια διεκδικεί από το Πακιστάν, προτίμησε να μην την πειράξει καθώς αφ' ενός δεν ήταν η κατάλληλη ώρα να έρθει σε αντιπαράθεση με το Πακιστάν και αφ' ετέρου από το Βορρά η υπερδύναμη Κίνα θα επενέβαινε επιτόπου. Ετσι, προτίμησε αρχικά έναν πιο αδύναμο στόχο, το γειτονικό νησί της Σρι Λάνκα, όπου μαινόταν εμφύλιος πόλεμος. Με το αιτιολογικό λοιπόν ότι έπρεπε να προστατευτούν οι Ινδοί που ζούσαν εκεί, ο ινδικός στόλος και στρατός θα επενέβαιναν.

Η Δύση, μπροστά σε αυτήν την τεράστια κλιμακούμενη κρίση, δεν είχε παρά να αναλάβει δράση. Ετσι, ο αμερικανικός στόλος (εσείς) έβαλε πλώρη προς τον Ινδικό Ωκεανό, προκειμένου να διευθετήσει μία μία τις καταστάσεις, ξεκινώντας από την κρίση στη Σρι Λάνκα. Εν συνεχεία, θα κινούνταν, προς τα στενά της Μαλάκα, για να απομακρύνει τις κινεζικές δυνάμεις (ελπίζει με ειρηνικά μέσα) και μετά να εμποδίσει την "αδελφική" ενοποίηση με την Ταϊβάν. Τέλος, θα κινούνταν προς τις Κουρίλες Νήσους, όπου θα καλούνταν να αντιμετωπίσει το μεγάλο εχθρό, τη ρωσική αρκούδα.

Είναι σαφές πως το έργο σας δεν είναι εύκολο, καθώς το επίπεδο δυσκολίας είναι αρκετά υψηλό για όλες τις



Το ιπτάμενο ραντάρ μου.



Το μενού επιλογών.

αποστολές. Είμαι σίγουρος πως οι περισσότεροι από εσάς θα επαναλάβουν κάποιες από τις αποστολές, προκειμένου να έχουν την απαραίτητη effectiveness, για να μπορέσουν να προχωρήσουν στην επόμενη αποστολή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η δουλειά που έγινε από τους ανθρώπους της Sonalyst (η εταιρία που ανέλαβε το τεχνικό κομμάτι της δημιουργίας του τίτλου) είναι εξαίρετη, καθώς μιλάμε για πολύ όμορφα και λεπτομερή γραφικά στην τρισδιάστατη απεικόνιση. Αλλά και οι χάρτες είναι υπερπλήρεις και τα γεωφυσικά χαρακτηριστικά τους λεπτομερώς σχεδιασμένα. Τα 3D γραφικά μπορούμε να τα δούμε είτε full screen είτε στο μεσαίο παραθυράκι στο κάτω μέρος της οθόνης. Η λεπτομέρεια των μονάδων και του φυσικού περιβάλλοντος είναι υψηλού επιπέδου, αν αναλογιστεί κάποιος ότι πρόκειται για ένα strategy. Εν τω μεταξύ, μπορούμε να δούμε τις μονάδες μας από οποιαδήποτε γωνία πατώντας το Ctrl και τα arrow keys. Εκείνο που δεν μου άρεσε είναι το animation των αεροπλάνων, αφού δεν πραγματοποιούσαν τους συνήθεις ελιγμούς. Σε γενικές γραμμές η κίνησή τους ήταν ελαφρώς αφύσικη. Ωστόσο αρκετά flight sims θα ζήλευαν τα εφέ του Fleet Command. Καπνοί, εκρήξεις, αέρια από τις εκτοξεύσεις πυραύλων είναι πολύ εντυπωσιακά, αν αναλογιστούμε τι παιχνίδι παίζουμε. Εκείνο που με εντυπωσίασε ήταν η λεπτομέρεια σε ορισμένα σημεία, όπως όταν τα αεροσκάφη ετοιμάζονταν να απογειωθούν από το αεροπλανοφόρο. Τα έβλεπες να ανεβαίνουν στο κατάστρωμα με τους ειδικούς ανελκυστήρες, να τροχοδρομούν και να παίρνουν θέση μπροστά από τον καταπέλτη. Σε γενικές γραμμές δεν περίμενα καλά γραφικά στο 3D κομμάτι του τίτλου. Ευτυχώς διαψεύστηκα. Το ηχητικό κομμάτι, χωρίς να εντυπωσιάζει, είναι ικανοποιητικό, με πληθώρα εφέ για όλες σχεδόν τις ενέργειες που κάνει κάθε μονάδα.

Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια. Εμεινα απόλυτα ικανοποιημένος από τον οπτικοακουστικό τομέα του τίτλου.



Το εχθρικό μεταγωγικό παίρνει την άγουσα προς το βυθό.

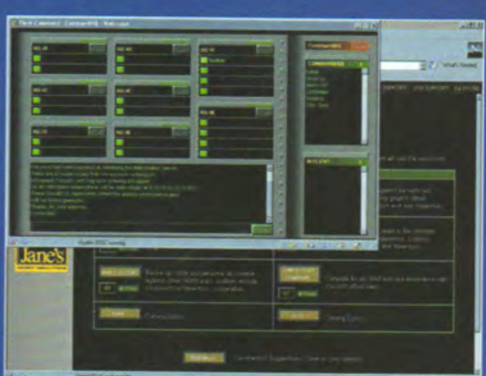


Δίνοντας εντολές στο υποβρύχιο να χτυπήσει το εχθρικό αεροπλανοφόρο.

ΤΟ FLEET COMMAND ΣΤΟ INTERNET

Είναι γνωστό πως η Jane's έχει αναπτύξει στο site της το λεγόμενο Combat.Net, έναν server μέσω του οποίου συναντώνται παίκτες από όλο τον κόσμο και αναμετριούνται μέσω των παιχνιδιών της εταιρίας. Το Fleet Command δεν θα μπορούσε να λείψει από το Combat.Net. Δεν έχετε παρά να δημιουργήσετε δωρεάν ένα account και να συνδέεστε στο room του Fleet Command.

Βέβαια, θα πρέπει να έχετε αρκετή υπομονή καθώς οι επιχειρήσεις στις Internet-ικές μάχες γίνονται υπό πραγματικές συνθήκες και χρόνο. Δηλαδή, ενώ στο single player mode μπορείτε να ρυθμίσετε το παιχνίδι να απογειώνει αμέσως τα αεροπλάνα σας ή να επιταχύνει το χρόνο, στο δικτυακό οι ρυθμίσεις αυτές δεν μπορούν να γίνουν. Οπότε χρειάζεται προσοχή για το ποια αεροσκάφη θα απογειώνετε πρώτα και ποια στη συνέχεια.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Υστερα από πολλές ώρες ενασχόλησης με το Fleet Command, η γενικότερη αίσθηση που μου άφησε ήταν θετική. Αφ' ενός τέτοιου είδους σενάριο σε επίπεδο strategy δεν θυμάμαι να έχω δει, αφ' ετέρου η προσομοίωση της πραγματικότητας στο επιχειρησιακό επίπεδο είναι ικανοποιητικά μεγάλη. Οταν όλα αυτά συνδυάζονται με καλά γραφικά, τότε μιλάμε για έναν εξαιρετικό τίτλο. Το μείγμα strategy-simulation που δημιούργησε η Jane's νομίζω πως θα εγκατασταθεί σε πολλούς σκληρούς δίσκους, καθώς συνδυάζει τη μαγεία και τον εθισμό των strategies με το ρεαλισμό των simulations. Πιστεύω πως οι fans των δύο κατηγοριών αξίζει να το δοκιμάσουν. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	82

89



Μάλλον κέρδισε το στοίχημα που έβαλε με τον εαυτό της η Jane's!

ADVENTURE

CYDONIA

Ο αποικισμός του πλανήτη Αρη είναι από τα μεγαλύτερα όνειρα του ανθρώπου. Σχεδόν όλοι συμφωνούν ότι ο πλανήτης αυτός είναι ο πρώτος μετά τη Σελήνη που πρέπει να αποικίσει ο άνθρωπος στην πορεία της αδιάκοπης εξερεύνησης του διαστήματος και όχι μόνο. Το Cydonia είναι ένα adventure που αφορά σε όλα αυτά αλλά και σε εξωγήινους πολιτισμούς. Μαζί με το Rama είναι τα καλύτερα sci-fi 2D/3D graphic adventures που έχω δει ποτέ.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ

ANEIVA/DREAMCATCHER INTERACTIVE (http://www.dreamcatcherinc.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, 8x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 185MB στο σκληρό. Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει 5 CDs.



Ο τελικός γρίφος του παιχνιδιού. Προσέξτε καλά τη σειρά των χρωμάτων.

Καταρχήν, οφείλω να ζητήσω συγγνώμη από όλους εσάς για την καθυστερημένη παρουσίαση του adventure Cydonia, το γεγονός της κυκλοφορίας του οποίου τόσο στη χώρα μας όσο και στην Ευρώπη γενικότερα δεν υπέπεσε στην αντίληψή μας. Βλέπετε, διαβάζαμε ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει στην Αμερική το καλοκαίρι που διανύσαμε. Θέλω να πιστεύω πως κάτι τέτοιο δεν θα επαναληφθεί.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Για το Cydonia είχα διαβάσει δύο-τρία previews. Ολοκληρώνοντας το παιχνίδι έφθασα στο σημείο να πιστεύω ότι πλέον δεν υπάρχει σχεδόν κανένα περιθώριο επικοινωνίας με τα λεγόμενα "μεγάλα" gaming sites της Αμερικής αλλά και τα αμερικανικά περιοδικά του χώρου. Τελικά, μου φαίνεται ότι βλέπουμε τα ίδια πράγματα μεν αλλά με εντελώς διαφορετικό μάτι - άλλη εξήγηση δεν μπορώ να δώσω. Ο συντάκτης ενός από αυτά τα previews έγραφε, λοιπόν, ότι μετά την ομολογουμένως εκπληκτική εισαγωγή του τίτλου και το πρώτο μέρος μέσα στο σκάφος περίμενε μία ανάλογη συνέχεια, αλλά δυστυχώς το παιχνίδι διέψευσε τις όποιες προσδοκίες του για κάτι τέτοιο. Από ό,τι φαίνεται αναφερόμαστε σε διαφορετικό παιχνίδι, αφού η δύναμη του Cydonia βρίσκεται ακριβώς μετά το σημείο αυτό.



Επιτρέψτε μου, όμως, να ξεκαθαρίσω ακόμη ένα σημείο: Το παιχνίδι μού έδωσε πρωτότυπο ο Αλέξανδρος Φιλιππίδης, DJ των ActiveMember και συνεργάτης πλέον του περιοδικού. Δυστυχώς όμως μου το έδωσε χωρίς το manual. Ετσι ενδεχομένως να παραλείπω ορισμένα βασικά στοιχεία που ίσως αναφέρονται στο εγχειρίδιο χρήσης, ωστόσο δεν είχα άλλη επιλογή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του Cydonia χαρακτηρίζεται παραπάνω από εξαιρετικό. Είναι μεστό και περιέχει πληθώρα από ενδιαφέροντα νέα στοιχεία. Βρισκόμαστε στο 2012. Ολέθριες φυσικές καταστροφές έχουν αποδεκατίσει τον ανθρώπινο πολιτισμό, καθιστώντας τη Γη σχεδόν ακατοίκητη. Ενα ειδικό σκάφος με τριμελές πλήρωμα αποστέλλεται από το διαστημόπλοιο Prometheus να εξερευνήσει την πε-

ριοχή της Cydonia Mensae του πλανήτη Αρη, με απώτερο σκοπό την αποίκισή της. Για να γίνει αυτό πρέπει να αλλαχθεί η ατμόσφαιρα του πλανήτη Αρη.



Στο σημείο αυτό το παιχνίδι υιοθετεί μία από τις πλέον σύγχρονες θεωρίες αποικισμού του Αρη, θεωρία που ήδη έχει ξεκινήσει να υλοποιεί η NASA με τη συμμετοχή μάλιστα μαθητών από τη Σαντορίνη, καθώς το βασικό στοιχείο για την αλλαγή αυτή υπάρχει τελικά στην ευρύτερη περιοχή του ενεργού ηφαιστείου της Σαντορίνης.



Μεταφερόμενος στο εξωγήινο διαστημόπλοιο.

Στο πλαίσιο μίας από τις πιο εντυπωσιακές και ρεαλιστικές εισαγωγές που έχω δει ποτέ σε παιχνίδι το μικρό εξερευνητικό σκάφος, στην προσπάθειά του να προσεδαφιστεί, πέφτει πάνω σε μία παράξενη force field, η οποία προκαλεί τη συντριβή του. Είσαι το μοναδικό μέλος του πληρώματος που δεν τραυματίζεται και το οποίο, αφού αποκαταστήσει τις πρωταρχικές ζημιές του σκάφους, καλείται να εξερευνήσει τον πλανήτη και να βρει την πηγή της force field, ώστε να την εξουδετερώσει.

Στη διάρκεια της εξερεύνησής σου θα έρθεις αντιμέτωπος με εξωγήινους πολιτισμούς που επισκέφθηκαν τον πλανήτη Αρη εκατοντάδες χρόνια πριν και έχουν αφήσει πάνω σε αυτόν σημαντικά κτίρια-βάσεις. Θα μάθεις μία νέα γλώσσα και θα ταξιδέψεις σε μία εποχή κατά την οποία υπήρχε ζωή πάνω στον Αρη.

Ισως σκεφτείτε ότι το σενάριο είναι "πολυμασημένο". Προσωπικά δεν το έχω ξαναδεί -τουλάχιστον δεν θυμάμαι- σε adventure game. Ομως δεν είναι μόνο αυτό: το παιχνίδι βασίζεται σε πολύ σημαντικές πληροφορίες που έχει δανειστεί από τη NASA και το σοβιετικό διαστημικό πρόγραμμα. Το Martian landscape, το mission data και τα archives παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της υπόθεσης του τίτλου, και από την πλευρά αυτή το Cydonia έχει και εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Βέβαια, μην περιμένετε ότι θα γίνετε "top" επιστήμονες, σίγουρα όμως θα αποκτήσετε βασικές γνώσεις για το πλανητικό σύστημά μας και, πιο συγκεκριμένα, για τον Αρη.

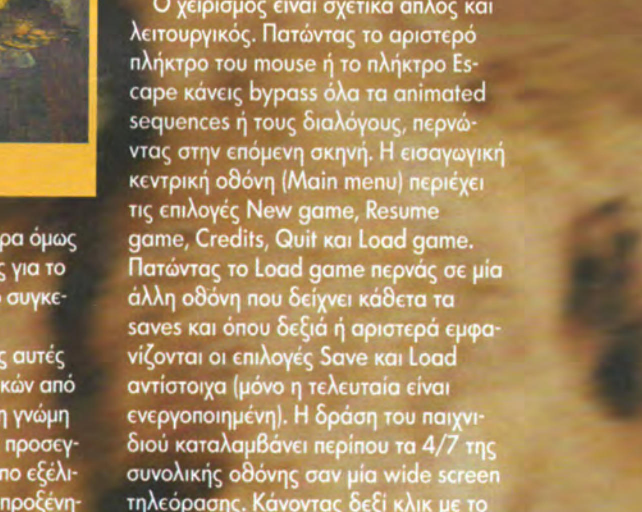
Αρκετές από τις πληροφορίες αυτές θα χρειαστούν για τη λύση μερικών από τους βασικούς γρίφους. Κατά τη γνώμη μου το σενάριο είναι εξαιρετικά προσεγμένο, κάτι εμφανές από τον τρόπο εξέλιξης και παρουσίασής του. Μου προξένησε αμείωτο ενδιαφέρον από την αρχή ως το τέλος, αν και θα ήθελα περισσότερες λεπτομέρειες για τον πολιτισμό του εξωγήινου πρεσβευτή με τον οποίο έρχεσαι σε επαφή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο,τι και να γράψω για τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι λίγο. Αρκεί να σημειώσω ότι περιέχει γραφικά παρμένα από πραγματικές αποστολές της NASA, όπως αυτή του Viking το 1976 ή του Pathfinder το 1997! Η εισαγωγή είναι τόσο ρεαλιστική που θα σας αφήσει άφωνους: φωνές παρμένες από σταθμούς εκτόξευσης και γραφικά που ζαλίζουν. Φυσικά τα γραφικά είναι 3D rendered και στη μεγάλη πλειονότητά τους προοπτικής πρώτου προσώπου, ενώ σχεδόν όλες οι cut-scenes είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Τα χρώματα -πέρα από κάθε υπερβολή- είναι εκπληκτικά και, γενικά, τα γραφικά από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί σε παιχνίδι του είδους. Σημειωτέον ότι ο τίτλος υποστηρίζει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών.

Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Βρήκα τη "λυπημένη" μουσική στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού τόσο ωραία που ήθελα να την ακούω συνεχώς. Μακάρι να έβγαινε σε μουσικό CD. Οι ομιλίες είναι και αυτές εξόχως ικανοποιητικές. Γενικά, η μουσική δεν είναι κάτι το ανεπανάληπτο, ωστόσο είναι πάρα πολύ καλή και είμαι σίγουρος ότι θα σας αφήσει τις καλύτερες εντυπώσεις. Ειδικά οι σκηνές με το Hovercraft και τη σπηλιά της φάλαινας χαρακτηρίζονται μοναδικές.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός και λειτουργικός. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse ή το πλήκτρο Escape κάνεις bypass όλα τα animated sequences ή τους διαλόγους, περνώντας στην επόμενη σκηνή. Η εισαγωγική κεντρική οθόνη (Main menu) περιέχει τις επιλογές New game, Resume game, Credits, Quit και Load game. Πατώντας το Load game περνάς σε μία άλλη οθόνη που δείχνει κάθετα τα saves και όπου δεξιά ή αριστερά εμφανίζονται οι επιλογές Save και Load αντίστοιχα (μόνο η τελευταία είναι ενεργοποιημένη). Η δράση του παιχνιδιού καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της συνολικής οθόνης σαν μία wide screen τηλεόρασης. Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse εμφανίζονται ταυτόχρονα στο μεν πάνω μέρος της οθόνης τα Main menu και Save\Load, ενώ στο κάτω μέ-



Οι πλανήτες με τα σχήματα και τα χρώματά τους.

ρος το inventory σου. Κατευθύνοντας εσύ τον κέρσορα του mouse στο επάνω ή το κάτω μέρος της οθόνης ενεργοποιείς τα αντίστοιχα menus. Αν κινήσεις τον κέρσορα στο κάτω μέρος θα ανοίξει πλήρως το inventory σου και το επάνω menu θα κλείσει. Στην οθόνη κινείσαι όταν ο κέρσορας γίνει ένα πάνω-κάτω (σαν κύμα) κινούμενο βέλος. Κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse πας προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση. Οταν ο κέρσορας συναντήσει κάτι επάνω στην οθόνη που το αναγνωρίζει, αλλάζει σχήμα. Ετσι, για παράδειγμα, αν πρόκειται για αντικείμενο που μπορείς να πάρεις, θα αλλάξει σε παλάμη. Κάνοντας αριστερό κλικ όταν ο κέρσορας είναι παλάμη θα πάρεις το συγκεκριμένο αντικείμενο. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το inventory σου, κάνεις δεξί κλικ, κινείς τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης και ανοίγεις το inventory σου. Τώρα, κάνοντας κλικ σε κάποιο από τα αντικείμενα που κουβαλάς, θα εμφανιστεί ένα νέο icon στο επάνω μέρος της οθόνης. Στο δεξί μέρος του υπάρχει η περιγραφή του συγκεκριμένου αντικειμένου, λίγο πιο αριστερά βλέπεις ένα εικονίδιό του και αριστερά την επιλογή Use. Κάνοντας κλικ στο Use ο κέρσορας αλλάζει σε σφιγμένο χέρι. Αν βρει τη σωστή θέση επάνω στην οθόνη, τότε αυτό θα αλλάξει σε τεντωμένο δάχτυλο. Κάνοντας αριστερό κλικ στο συγκεκριμένο σημείο θα γίνει η ανάλογη δράση. Εδώ χρειάζεται πολλή προσοχή - εγώ είχα κολλήσει πάρα πολύ άσχημα. Σε ένα αντικείμενο, στο δίσκο που σχηματίζεις όταν κλάνεις κλικ στο inventory σου, δεν εμφανίζεται επάνω δεξιά η περιγραφή του αλλά μία μεγάλη εικόνα του. Ε, σε αυτή την εικόνα μπορείς να κάνεις κλικ σε κάποιο από τα σύμβολα των πλανητών και μετά στο Use. Ετσι επιλέγεις τη χρήση του συμβόλου ενός πλανήτη σε κάποιο άλλο αντικείμενο. Σε συγκεκριμένα σημεία θα μπορείς να κάνεις zoom in για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο και να κάνεις τη δράση που σε ενδιαφέρει. Για να κάνεις zoom out συνήθως μετακινείς τον κέρσορα σε κάποιο από τα άκρα της οθόνης και το σχετικό σύμβολο εμφανίζεται.

Μιλάς με άλλους χαρακτήρες όταν πηγαίνοντας τον κέρσορα επάνω τους αυτός αλλάζει σε talk icon. Κάνοντας αριστερό κλικ μιλάς μαζί του κατά τα πρότυπα των διαλόγων που καθιέρωσαν τα παιχνίδια της LucasArts.

Γενικά, εκτός του σημείου που αναφέρω, νομίζω ότι δεν θα συναντήσετε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα με το χειρισμό του Cydonia.



Μελετήστε καλά τα σχήματα γιατί πρέπει να τα βάλετε έτσι ακριβώς.

BUGS

Το παιχνίδι παρουσιάζει πολύ μεγάλα προβλήματα στις αλλαγές των CDs, όταν δηλαδή περνάς από το ένα CD στο άλλο. Συχνά κολλάει σε μία μαύρη οθόνη και δεν μπορείς παρά να κάνεις reset τον υπολογιστή σου. Λόγω των πέντε CDs που περιέχει, το πρόβλημα αυτό μπορεί να σε τρελάνει. Σου έρχεται να σπάσεις τον υπολογιστή σου. Αυτό το πρόβλημα είναι η αιτία για τη βαθμολογία που έχω βάλει συνολικά στο παιχνίδι, διαφορετικά άξιζε γύρω στο 90-95.

Κατά την ενασχόλησή μου με τον τίτλο βρήκα μία μέθοδο για να ξεπερνάω αυτά τα προβλήματα: Κατέγραψα ποιες περιοχές αντιστοιχούν σε ποια CDs και σε ποια σημεία γίνεται αυτή η αλλαγή. Ετσι, προτού προχωρήσω και προτού το πρόγραμμα μου ζητήσει να βάλω το άλλο CD (περίπου το 50% των περιπτώσεων) ή κολλήσει τελείως (το άλλο 50% των περιπτώσεων), έβγαζα το CD που έπαιζε, μια και το παιχνίδι, αν δεν κινηθείς, δεν δείχνει να κολλάει, ακόμα και αν δεν έχεις CD στη θήκη, και έβαζα εκ των προτέρων το CD που κανονικά θα μου ζητούσε. Στη συνέχεια απλώς προχωρούσα και δεν κολλούσα ποτέ! Μπακάλικος τρόπος, αλλά αυτό βρήκα, αυτό εφάρμοσα.

Για δική σας βοήθεια, σημειώνω ότι στην επιφάνεια του πλανήτη χρησιμοποιείται το CD 1, στην Πυραμίδα με τα σκαλοπάτια το CD 4, στο Control Center που είναι στο περιβόητο "πρόσωπο του Αρη" το CD 3, μέσα στο σκάφος το CD 2, στον πλανήτη του Ambassador και στο φινάλε το CD 5.

Ο τίτλος έχει ακόμη ένα bug. Στην περιοχή Underwater του Control Center, δηλαδή στο πιο κάτω επίπεδο της περιοχής που βρίσκεται στο πρόσωπο του Αρη, δεν πρόκειται να περάσεις το puzzle με τα χρώματα που πρέπει να ταιριάξεις σύμφωνα με τα τρία χρώματα που σου δείχνει η περιστρεφόμενη πυραμίδα αν δεν βάλεις το ειδικό patch που δίνει η εταιρία. Το patch αυτό υπάρχει και στο CD του περιοδικού μας. Είναι το αρχείο fpans.zip (50K). Αποσυμπιέστε το και βάλτε το στο directory του παιχνιδιού, στο subdirectory \DATA\S (το directory αυτό περιέχει τέσσερα αρχεία). Τώρα πια θα μπορείτε να λύσετε το εν λόγω puzzle.

Η έκδοση σε DVD που πρέπει να έχει κυκλοφορήσει μέχρι τον Σεπτέμβρη φυσικά δεν θα διαθέτει κανένα από τα προαναφερθέντα προβλήματα, γι' αυτό και τη συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όσους διαθέτουν DVD-ROM.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή και -το κυριότερο- πειστική. Νομίζεις ότι βρίσκεσαι εκεί όπου εκτυλίσσεται η δράση. Ειδικά οι σκηνές με την κίνηση του Hovercraft είναι εξαιρετικές.

Η δράση περιέχει δεκάδες puzzles, ό,τι είδους και κατηγορίας μπορείτε να φανταστείτε. Μην ξεχνάτε πως βασικός σκοπός σας είναι να βρείτε την πηγή του force field που δεν επιτρέπει να περάσετε μέσα από αυτή για να φύγετε με τη lifeboat και να επιστρέψετε στο σκάφος σας.

Οι γρίφοι προορίζονται κυρίως για όσους αρέσκονται στο να στύβουν το μυαλό τους. Οι γρίφοι που θα λύσετε στην αρχή θα επηρεάσουν το φινάλε του. Από τη στιγμή που θα φύγετε με το Hovercraft πάνω στην επιφάνεια του πλανήτη, θα μπορείτε να επισκεφθείτε τέσσερις βασικές περιοχές: το κατεστραμμένο σκάφος σας (μην ξεχνάτε μπροστά από το Βουνό να κάνετε κλικ στο Set jets για περάσετε από μέσα), τον Tholus, την Pentapyramid και το Face on Mars. Αυτή η τοπογραφία έχει στηριχθεί σε πραγματικά επιστημονικά δεδομένα. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν κάνει εκπληκτική δουλειά στο επίπεδο της επιστημονικής έρευνας και, τελικά, κατόρθωσαν να συνδέσουν όλα αυτά τα δεδομένα με μερικούς από τους πιο δύσκολους γρίφους που μπορείτε να φανταστείτε.

Θα χρειαστεί αρκετές φορές να ανατρέξετε είτε στο λεξικό είτε στις άλλες



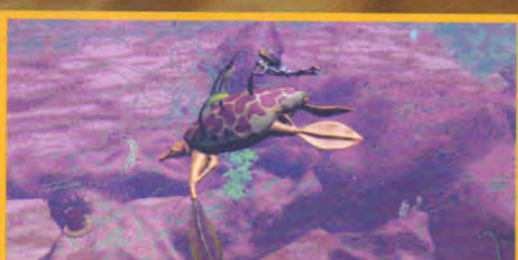
Το φινάλε του παιχνιδιού. Ο αποικισμός και η αλλαγή της ατμόσφαιρας του Αρη έχουν αρχίσει.



Η προσεδάφισή σας στον πλανήτη των εξωγήινων.

επιλογές του Suit Computer που φαίνεται σαν κράνος στο inventory σας, για να βρείτε τη σωστή σχέση ανάμεσα στις λέξεις των εξηγήινων και τις δικές μας. Θα χρειαστεί επίσης να ανατρέξετε στους πλανήτες για να δείτε το χρώμα και το σχήμα τους. Καθοριστικός είναι ο ρόλος των συμβόλων των πλανητών. Δεν ξέρω πού μπορεί να τα βρει κάποιος, εγώ πάντως έχασα περίπου δύο ημέρες παιχνιδιού μέχρι να τα βρω και να τα ταξινομήσω. Οι πλανήτες είναι οι Mercury, Venus, Earth, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptune και Pluto. Το σύμβολο του πρώτου είναι κατά προσέγγιση ένα αγγλικό μικρό e, του δεύτερου ένα μικρό ελληνικό γ, του τρίτου ένα ελληνικό κεφαλαίο P, του τέταρτου ένα τρίγωνο, του πέμπτου ένας ρόμβος, του έκτου ένας κύκλος, του έβδομου ένα κεφαλαίο Ν, του όγδοου ένα ημικύκλιο και του ένατου κάτι που μοιάζει με μεγάλο κεραυνό. Σημειώστε επίσης ότι παρακάτω στο παιχνίδι, στην Pentapyramid, θα βρείτε διάφορα crypts. Πηγαίνοντας στο κέντρο του δωματίου βλέπετε ότι το καθένα από αυτά αντιστοιχεί και σε μία επιγραφή-πλακέτα. Μεταφράζοντας τα σύμβολα, παίρνουμε τα ονόματα warrior, scholar, merchant, worker και judge. Πρέπει να τα αντιστοιχίσετε με τα σύμβολα των πλανητών που υπάρχουν στο δίσκο που έχω προαναφέρει. Η αντιστοίχιση αυτή έχει ως εξής: το πρώτο με το σύμβολο του Uranus, το δεύτερο με το σύμβολο του Venus, το τρίτο με το σύμβολο του Jupiter, το τέταρτο με το σύμβολο του Mercury, και τέλος το πέμπτο με το σύμβολο του Neptune.

Στο επόμενο τεύχος θα παρουσιάσω τη λύση του παιχνιδιού. Για να σας δώσω να καταλάβετε το βαθμό δυσκολίας του, μεταφέρω ένα εξαιρετικό σχόλιο που διάβασα: "Αν είναι να βάλεις χιλιάδες μαϊμούδες σε έναν χώρο με χιλιάδες υπολογιστές, είναι πιο πιθανό να τελειώσουν πρώτα όλες αυτές οι μαϊμούδες το Monkey Island 4 (δεν έχει βγει ακόμη), παρά να ολοκληρώσετε εσείς το Cydonia"...



Ενώ ταξιδεύετε με τη φάλαινα-χελώνα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς μέσα στο πιλοτήριο μετά τη συντριβή του σκάφους στο οποίο επιβαίνεις μαζί με τα άλλα δύο μέλη της ομάδας σου. Γύρνα αριστερά και μίλα στη γυναίκα αστροναύτη. Μόλις τελειώσει ό,τι έχει να σου πει, κάνε κλικ τον talk κέρσορα επάνω της. Εξάντλησε όλα τα topics. Μετά γύρνα δεξιά κάνε zoom in στο Aux. Computer Uplink. Κάνε δεξί κλικ επάνω στην οθόνη δράσης, άνοιξε το inventory σου, κάνε κλικ στο Upling Cable και εν συνεχεία κλικ στο Use icon του αντικειμένου επάνω αριστερά. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα-δάχτυλο στην ειδική υποδοχή του Aux. Computer Uplink. Με την ίδια μέθοδο κάνε use το Suit Computer που φαίνεται σαν κράνος στο inventory σου. Στην ειδική οθόνη κάνε κλικ στο Lander Uplink node. Ελεγξε όλες τις επιλογές για ζημιές.

Στο Engine status κάνε κλικ/dump και στα τρία tanks. Στο Lower Shaft πρόσεξε τη φωτιά που υπάρχει. Κάνε close το κράνος και εν συνεχεία quit από την ειδική Suit Computer. Κάνε zoom out, πήγαινε προς την πόρτα, άνοιξέ τη και βγες έξω. Η συνέχεια δική σου. PC



Μιλώντας με τον εξωγήινο Ambassador.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	98

81



Το πιο δύσκολο adventure game που έχω συναντήσει στη ζωή μου. Δεν έχει παράλογους γρίφους, ωστόσο μερικοί είναι τόσο δύσκολοι που μπορούν να σε τρελάνουν. Διαθέτει την καλύτερη εισαγωγή που έχω δει σε sci-fi adventure και εκπληκτικά γραφικά. Οσοι έχετε DVD αγοράστε το οπωσδήποτε.

WARHAMMER 40000
Rites of War

Εντάξει, το ομολογώ! Είμαι ένοχος! Εχω μια ανεξήγητη μανία με τα επιτραπέζια παιχνίδια της Games Workshop. Μανία που συχνά συγκρίνεται μόνο με τη λατρεία μου για το PC! Να καώ ζωντανός ή, ακόμα χειρότερα, να καταδικαστώ σε τρίμηνες διακοπές με τον Πατρίκο!!! Βλέπω μινιατούρες και αμέσως ο νους μου ταξιδεύει σε επικές μάχες, σκληρές αναμετρήσεις και φανταστικούς ήρωες στους μυθικούς κόσμους των Warhammer και Warhammer 40K. Με άλλα λόγια, το έχασα εντελώς ο άνθρωπος, ειδικά τελευταία με τον κόσμο του 40K. Πλέον το μόνο που βλέπω μπροστά μου είναι πλανήτες καταδυναστευμένοι από τη μόλυνση των Tyranids, προκλητικοί Imperial Guard που νομίζουν ότι έχουν τα μεγαλύτερα όπλα και φασιστοειδείς Space Marines που, αν και σπουδαίοι πολεμιστές, ξεχνούν ότι οι bio enhanced ικανότητές τους δεν συγκρίνονται με την ταχύτητα και την αποτελεσματικότητα των Eldar. Ο,τι, δηλαδή, πρόκειται να δείτε και εσείς στο Rites of War...

του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI/MINDSCAPE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHZ, Windows 95/98, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 200MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, PCI κάρτα γραφικών με 2MB μνήμη, 16-bit SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου.

Σε όσους δεν ασχολούνται ιδιαίτερα με το 40K τα παραπάνω ίσως φαίνονται ολίγον... σχιστομάτικα (κινέζικα ντε!). Λυπάμαι, όμως, αγαπητοί μου. Ο,τι καταλάβατε, καταλάβατε!!! (Φυσικά αστειεύομαι.) Πάντως, το Rites of War είναι -ή, τουλάχιστον, έτσι δείχνει αρχικά- αφιερωμένο εξαιρετικά σε όλους τους φανατικούς οπαδούς του Warhammer 40K και ειδικά στους φίλους των Eldar. Ερχεται μάλιστα στην καλύτερη χρονικά περίοδο, όταν το Chaos Gate (Φεβρουάριος '99) παρουσίασε μεν αρκετά θετικά στοιχεία -και, το κυριότερο, μία συχνά εκπληκτική 40K ατμόσφαιρα- αλλά σε τελική ανάλυση δεν διέθετε το ανάλογο βεληνεκές για να "πιάσει" κορυφή (εξ ου και το τελικό 86%). Τι άλλο, λοιπόν, θα μπορούσατε να ζητήσετε από ένα turn based strategy στηριζόμενο στο 40K και ειδικά στους περήφανους Eldar; Χμμ...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

...ΙΣΩΣ ΕΝΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΣΥΜΠΑΓΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟ;

Ξεκαθαρίζω από την αρχή ότι το CD που ήρθε στα χέρια μου δεν αποτελεί την τελική έκδοση του παιχνιδιού, αλλά μία εκ των final beta, η οποία όμως, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, περιέχει όσα χρειάζονται για την άντληση ασφαλών συμπερασμάτων. Ενα από αυτά, λοιπόν, είναι το φτωχό -σε ό,τι αφορά την ατμόσφαιρα κυρίως, αλλά και την όλη πλοκή γενικότερα- σενάριο. Το Rites of War σας τοποθετεί ως commander Eldar δυνάμεων που αρχικός σκοπός τους είναι η ανάκτηση πανάρχαιων Eldar artifacts. Οι πρώτοι εχθροί σας είναι φυσικά τα... καθαρματάκια του αυτοκράτορα, δηλαδή οι... κακομούτσουνοι Imperial Guard (το παραδέχομαι, δεν τους χωνεύω καθόλου!).


Τα 3D μοντέλα σίγουρα είναι εντυπωσιακά. Γενικά, το παιχνίδι παρ' ότι δείχνει 3D δεν είναι, καθώς ακολουθεί καθαρή 2D λογική.

Πρόκειται ουσιαστικά για την κυρίαρχη δύναμη της Αυτοκρατορίας που -μαζί με τους γενναίους Space Marines- φροντίζει για την επιβολή της διαγαλαξιακής τάξης. Στη συνέχεια όμως (όπως άλλωστε θα περιμένατε από κάθε PC game) εμφανίζονται όλο και περισσότεροι τύποι που θέλουν το κακό σας - και να που και οι Space Marines προστίθενται στη λί-


Συναντώντας τους γενναίους Space Marines, αρχικά ως αντίπαλος.

στα αυτών που θέλουν να σας δουν να μετατρέπεστε σε αστρική σκόνη!

Και όλα αυτά στις πρώτες αποστολές, γιατί προχωρώντας στο παιχνίδι θα διαπιστώσετε πως άλλος είναι τελικά ο πραγματικός κίνδυνος: Τερατόμορφος, θανατηφόρος και μολυσματικός, ένα διαπλανητικό μίασμα που ακούει στο όνομα Tyranids. Αν δεν γνωρίζετε περί τίνος πρόκειται, απλώς δείτε το Alien και θα καταλάβετε! Ενώ λοιπόν Άνθρωπος και Eldar τέθηκαν αντιμέτωποι σε ανελέητες μάχες, τώρα κατανοούν ότι ο μόνος τρόπος για να νικηθούν τα κτήνη είναι η συμμαχία. Πράγματι, μέχρι την τελική αποστολή, Eldar, Space Marines και Imperial Guard θα πολεμήσουν πλάτη με πλάτη, ενάντια στο μεγαλύτερο εχθρό των κόσμων: το σμήνος των Tyranids!

Παραπάνω έγραψα για "σεναριακή φτώχεια". Πράγματι, εκτός από το manual, η μόνη πηγή πληροφοριών για τα σεναριακά τεκταινόμενα είναι η οθόνη όπου ένας Eldar Farseer (ένα είδος "ιερέα-προφήτη" των Eldar) σας πληροφορεί για τα mission objectives. Δεν λέω, η φωνή του Roger Jerome (υποδύεται τον Farseer) δημιουργεί μια μοναδική ατμόσφαιρα καθώς αλλάζει συνεχώς χροιά και τόνο, αλλά μόνη της δεν είναι αρκετή για να δείξει το πραγματικό μεγαλείο των Eldar. Πού είναι οι συνομιλίες με άλλους χαρακτήρες, πού είναι οι animated cut scenes, πού είναι τα ενδιάμεσα videos; Ελπίζω η τελική έκδοση να περιλαμβάνει τις παραπάνω -απαραίτητες- προσθήκες. Επίσης, ο τρόπος με τον οποίο διαμορφώνεται η πλοκή του παιχνιδιού προσωπικά δεν μου πολυάρεσε. Εκεί που είχα αφοσιωθεί πλήρως στην εξόντωση των Imperial (ξέρετε τώρα πώς είναι αυτά τα πράγματα, ιαχές του τύπου "πάρτε τα, άρρωστοι", "φά' τη ρε, παλιοψηφιακέ-&%%"), ξαφνικά -και έπειτα από ένα "λίγο" briefing - βρέθηκα να πολεμώ ενάντια σε Tyranids και λίγο αργότερα να συμμαχώ με Space Marines, τους οποίους προ ολίγου είχα ορκιστεί να καταστρέψω! Ε, όχι κι έτσι! Τουλάχιστον στο Starcraft που είχαμε παρόμοια... φαινόμενα τα briefings εξηγούσαν τα πάντα. Στο Rites of War η όλη κατάσταση αφήνεται λίγο μετέωρη. Τέλος πάντων, ευτυχώς που υπάρχουν τα όμορφα γραφικά και σώζουν -ελαφρώς- την παρτίδα...

HEXES, HEXES, HEX-ΑΠ' ΕΔΩ!

Ιδού σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια το... μεγαλοφυές gameplay του παιχνιδιού. Το μέγιστο range που μπορεί να πυροβολήσει όπλο στο Rites of War (προσέξτε το μικρό στόχαστρο δεξιά στην πρώτη φωτογραφία): 3 ολόκληρα hexes range (τετραγωνάκια στη δεύτερη φωτογραφία). Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω την πρακτική του...





ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ 3D ΜΟΝΤΕΛΑ

Τα γραφικά του Rites of War είναι δίχως αμφιβολία το δυνατότερο σημείο του τίτλου. Πανέμορφα, λεπτομερώς σχεδιασμένα 3D μοντέλα αποδίδουν με υψηλή πιστότητα τις μινιατούρες του 40K, ενώ τα χρησιμοποιούμενα χρώματα επιβεβαιώνουν μια σχεδόν ακέραια μεταφορά των μοντέλων (μινιατούρες) της Games Workshop από το tabletop στις οθόνες μας. Ιδίως τα μοντέλα των Eldar κυριολεκτικά εντυπωσιάζουν. Αεροδυναμικές γραμμές στα οχήματα, "φινετσάτες" στολές στο πεζικό, πράγματι δεν έχω δει καλύτερη μεταφορά των μοντέλων της Games Workshop σε οποιονδήποτε άλλο PC τίτλο.

Η SSI είχε παρουσιάσει μια πολύ καλή δουλειά στο Chaos Gate, ειδικά με τα γραφικά των Space Marines, αλλά στο Rites of War μπορώ να γράψω ότι ξεπέρασε τον εαυτό της. Το κύριο μειονέκτημα των γραφικών είναι ότι αυτά δεν δίνονται υπό κλίμακα, αλλά απλά αντιπροσωπεύουν τις μονάδες που απεικονίζουν. Συγκεκριμένα, ενώ κάθε φυσιολογικός άνθρωπος θα περίμενε ένα τανκ να είναι ολίγον μεγαλύτερο σε μέγεθος από έναν απλό πεζικάριο, στο Rites of War θα παρατηρήσετε τανκ και διάφορα τέτοια κτηνάκια να είναι περίπου ισομεγέθη με τον πλέον... ζουμπά πεζικάριο!!! Επίσης, εκτός από τα υπέροχα 3D μοντέλα, τα υπόλοιπα (μη animated, δηλαδή) γραφικά του Rites of War δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσαμε να δούμε: Συχνά εντυπωσιακό και πολύχρωμο σκηνικό (από χιόνι και τροπικά δάση έως βάλτους και σεληνιακούς λόφους), αλλά εξίσου συχνά μουντό και βαρετό με μικρό inter-



Εχοντας περικυκλώσει δυνάμεις των Tyranids. Πού πήγε η μαγκιά σας τώρα, ε;

EXARCHS!

Οι Exarchs (ή Εξαρχοι στα... Hellenic) είναι το ανώτατο επίπεδο που μπορεί να φτάσει ένας Aspect Warrior των Eldar (όπου Aspect Warrior ένα είδος specialised πολεμιστή, π.χ. οι Striking Scorpions ειδικεύονται στις Hand to Hand μονομαχίες). Δείτε μερικούς από τους ομολογουμένως επιβλητικούς Exarchs.










Από τα πλέον εντυπωσιακά σκηνικά του παιχνιδιού.

action με το παιχνίδι. Βέβαια, το δύσβατο terrain επηρεάζει αρνητικά την κίνηση και το οπτικό πεδίο των μονάδων σας, αλλά σε τελική ανάλυση δεν επηρεάζει το gameplay στο βαθμό που αναμενόταν. Προσωπικά περίμενα πολύ περισσότερα από την SSI.

GAMEPLAY (ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ)

Περιπλανώμενος στα αρχικά menus, θα διαπιστώσει κάποιος πως του προσφέρονται ουκ ολίγες επιλογές: Εκτός από την τυπική επιλογή για campaign, μπορεί να επιλέξει κάποια mini campaign (λίγων σεναρίων) ως Imperial ή Tyranid καθώς και να παίξει κάποιο από τα έτοιμα σενάρια του παιχνιδιού. Επίσης, μπορεί να "παίξει" με τον map editor, στοιχείο που σχεδόν πάντα πλέον συνοδεύει ένα strategy. Τέλος, δεν λείπει το multiplayer τμήμα, όπου μέχρι και τέσσερις παίκτες μπορούν να επιλέξουν τη φυλή με το στρατό της οποίας επιθυμούν να παίξουν (Eldar, Imperial ή Tyranids) ή ακόμα και έναν στρατό-κράμα από τους τρεις διαθέσιμους(!!!) και να επιδοθούν σε on-line επικές μάχες μέσω LAN, Internet ή του Club της SSI (Mplayer).

Κατά την campaign, ξεκινάτε με μικρές και πρακτικά αδύναμες -όπως αναμενόταν- μονάδες και, καθώς προχωρείτε επιτυχημένα, όλο και περισσότερες νέες δυνάμεις γίνονται διαθέσιμες. Από φουτουριστικούς τύπους με super δυνατά όπλα έως και πανίσχυρα οχήματα που ειδικεύονται στο P.K.V.A. (Prohoro Ke Varao Ashima) warfare. Επειτα από κάθε επιτυχημένη αποστολή, ως γνήσιος Eldar, κερδίζετε δόξα που στο παιχνίδι μεταφράζεται σε -άκουσον άκουσον- Glory points. Μάλιστα, πόντους δόξας! Το είδαμε κι αυτό... Κάθε μονάδα που μπορείτε να στρατολογήσετε (προτού μεταφερθείτε στο πεδίο της μάχης) κοστίζει συγκεκριμένη... δόξα (μα δεν είναι εντελώς ηλίθιο;), οπότε όσο περισσότερες νίκες τόσο το καλύτερο.

Το πλέον ενδιαφέρον στοιχείο της campaign είναι το γεγονός ότι οι μονάδες σας ανεβαίνουν levels. Προσωπική -και χιλιοειπωμένη- άποψη είναι πως το εν λόγω χαρακτηριστικό ανεβάζει κατά πολύ την αντοχή στο χρόνο ενός strategy, συντηρώντας το ενδιαφέρον του παίκτη όταν αυτό υπό άλλες συνθήκες θα μπορούσε να έχει εκλείψει. Ολες, λοιπόν, οι μονάδες σας στο Rites of War ξεκινούν από το ποταπό level 0 και, ανάλογα με τα kills τους, προχωρούν προς τη δόξα και την ατομική βελτίωση μέχρι το περίπου... god mode, level 10! Το εντυπωσιακό της υπόθεσης, όμως, έγκειται στο ότι οι μονάδες σας ανεβαίνουν level, όχι μετά το


Αντιμέτωποι με ένα Zoanthrope.

πέρας της εκάστοτε αποστολής -όπως άλλωστε έχουμε συνηθίσει- αλλά κατά τη διάρκειά της! Γεγονός που βρίσκω πολύ έξυπνο και περισσότερο πρακτικό από το συνηθισμένο "όσους και να σκοτώσω, όσο και να σκάσω, level θα ανέβω στο τέλος της πίστας. Χα!".

Γενικά, το gameplay του παιχνιδιού παρουσιάζει ενδιαφέρον όσο διαρκεί η campaign (και αυτό "παίζεται"). Μόλις με το καλό την τερματίσετε (το χαμηλότερο level δυσκολίας μάλλον θα σας το επιτρέψει), τότε πολύ δύσκολα (για να μη χρησιμοποιήσω καμιά βαρύτερη έκφραση) θα ξαναπαίξετε Rites of War. Διαβάστε στη συνέχεια και θα καταλάβετε γιατί.

GAMEPLAY (ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ)

Το Rites of War είναι ένα turn based strategy, που με μια πρώτη ματιά κουβαλά όλα τα θετικά και αρνητικά του είδους. Οσοι έχετε παίξει τουλάχιστον ένα παρόμοιο game γρήγορα θα εγκλιματιστείτε. Ενα χαρακτηριστικό του gameplay που κυριολεκτικά και χωρίς ίχνος υπερβολής απογοητεύει είναι το γεγονός που προανέφερα: τα γραφικά δεν είναι υπό κλίμακα αλλά αντιπροσωπευτικά των

FAST ATTACK: THE ELDAR RULE!

Οσοι ασχολούνται έστω και λίγο με το 40K το γνωρίζουν: τρία είναι τα βασικά χαρακτηριστικά των Eldar, τα εξής δύο: η ταχύτητα!!! Ιδίως όταν διαθέτετε τα "μωρά" στις φωτογραφίες.


Το Falcon Gravity Tank αποτελεί ένα όχημα διάσημο τόσο για την ταχύτητά του (σε ένα turn based, φυσικά, ο όρος "ταχύτητα" ισοδυναμεί με το μέγεθος της κίνησής του) όσο και για τη δύναμη πυρός του. Χρησιμότατο στην campaign.


Παρ' ότι σχεδόν ίδιο με το Falcon, το Fire Prism είναι πολύ πιο ισχυρό. Στο πρίσμα στο turret του συγκεντρώνει τεράστια ποσά ενέργειας που τα κατευθύνει προς το δύσμοιρο στόχο. (Φσιουουουουχχχ! Καμπούμ! Κρακ! Λοχία Πατρίκο, μας φάγανε!)


Το Α και το Ω ενός Eldar στρατού. Μολονότι όχι ιδιαίτερα ανθεκτικά και χωρίς ιδιαίτερα ισχυρό οπλισμό, είναι ό,τι χρειάζεται για μεμονωμένες εχθρικές μονάδες και γρήγορες (αστραπιαίες μάλλον) κινήσεις στο πεδίο της μάχης.



Σκηνή από το τελικό σενάριο.

μονάδων που απεικονίζουν. Με άλλες λέξεις, τα τανκ δεν είναι απαραίτητα μεγαλύτερα σε μέγεθος από τους πεζικάριους, τα εφέ του σκηνικού (π.χ. λόφοι και βουνά) δείχνουν δυσανάλογα μικρά μπροστά στις μονάδες κ.λπ. Μέχρι εδώ, εντάξει, έχουμε υπομονή (μα ξέρετε πόσο προπονείστε στην υπομονή δουλεύοντας στο "PC Master";), τα ανεχόμαστε. Μάθετε, όμως, πως ακόμα και οι πυροβολισμοί με το θεωρητικά τεράστιου range κανόνι δεν πετυχαίνουν το στόχο, αν αυτός δεν βρίσκεται εντός 5 εκατοστών!!!

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια απίστευτα "χαζή" λογική, αυτή των hexes. Τα hexes λοιπόν είναι τα κομμάτια, κάτι σαν "τετραγωνάκια", στα οποία χωρίζεται ο χάρτης (π.χ. ένα σενάριο αποτελείται από ένα μωσαϊκό από hexes). Κάθε unit μπορεί να κινηθεί συγκεκριμένο αριθμό hexes (ανάλογα με το είδος του, π.χ. το "βαρύ" πεζικό κινείται πολύ λιγότερο από τις ιπτάμενες δυνάμεις), και -εδώ είναι το εκνευριστικό- είναι σε θέση να πυροβολήσει το πολύ μέχρι 3 hexes μακριά!!! Για να γίνω κατανοητός, η επαφή σώμα με σώμα με κάποιον εχθρό θεωρείται ως 1 hex απόσταση, όταν ο εχθρός βρίσκεται σχεδόν δίπλα σας θεωρείται 2 hexes κ.λπ.

Το αστείο της υπόθεσης είναι ότι υπάρχουν σχεδόν όλα τα όπλα τεράστιας εμβέλειας του 40Κ, αλλά με τη λογική του παιχνιδιού (δείτε το σχετικό box-άκι) θυμίζουν περισσότερο νεροπίστολα, και αυτά μάλιστα μικρής εμβέλειας! Τι σημαίνει αυτό; Απλά πως θα πρέπει να είστε σχεδόν πάντα "κολλητά" με τον εχθρό, γεγονός που ουσιαστικά εκμηδενίζει τον παράγοντα στρατηγική. Απορώ τι σκέφτονταν οι προγραμματιστές της SSI...

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οχι οι καλύτερες, σίγουρα. Η λογική των hexes μου φάνηκε τόσο περιοριστική που κάποιες στιγμές ένιωσα πως έκανα καταναγκαστικά έργα, αντί να παίζω ένα PC game που προτού κυκλοφορήσει περίμενα με αγωνία. Οταν, δε, κατάφερα να το τελειώσω έπειτα από αμέτρητα κολλήματα (η beta που ήρθε στα χέρια μου ήταν ΓΕΜΑΤΗ bugs!), μάταια περίμενα να δω ένα τελικό video, μια τελική cut scene, μια... επιβράβευση για τους κόπους μου, βρε αδερφέ! Τίποτα, τίποτα, ΤΙΠΟΤΑ! Είπαμε, press beta, OK, γεμάτη bugs, OK, αλλά όχι και χωρίς φινάλε!

Για να γράψω όμως την όλη αλήθεια, το παιχνίδι καταφέρνει παρ' όλα αυτά να είναι συχνά πυκνά διασκεδαστικό. Η παρουσία σχεδόν όλων των units των Eldar από το 40Κ, ο τρόπος που εμφανίζονται στην campaign (σχεδόν ένα unit ύστερα από κάθε σενάριο), ο map editor, η δυνατότητα δημιουργίας Exarchs (κάτι σαν Special units των Eldar -δείτε σχετικό box), τα όμορφα μουσικά κομμάτια (σε MP3 μάλιστα στο CD!) καθώς και τα υπέροχα γραφικά των μοντέλων καθιστούν το Rites of War έναν turn based τίτλο που, έστω, οι φανατικοί του 40Κ θα ήθελαν να δουν. Τουλάχιστον προτού τον απορρίψουν...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	76
GAMEPLAY	72
ΑΝΤΟΧΗ	68

73



Ισως ενδιαφέρει μερικούς φανατικούς των Eldar από το 40Κ. Δεν το συνιστώ στους υπόλοιπους, τουλάχιστον όχι χωρίς επιφύλαξη.

ΜΑΜΑ, ΤΑ ΚΤΗΝΗ!

Ιδού ορισμένες από τις φρικαλεότητες που θα αντιμετωπίσετε στο Rites of War. (Οποιαδήποτε ομοιότητα με συντάκτες του "PC Master" είναι από συμπτωματική έως μυστηριώδης.)



Το Carnifex ή αλλιώς Ηλίας Καφούρος έχει ως σκοπό ύπαρξης να ελέγχει τους μικρότερους Tyranids και, γενικά, να υπακούει στις εντολές του σατανικού Hive Tyrant.



Ο Lictor ή αλλιώς Γιάννης Κωστάκης έχει ως νόημα της ύπαρξής του να κινείται υπόγεια και να σκοτώνει ύπουλα τους ανυποψίαστους εχθρούς του Magic. Εξ ου και το stealth mode που κατέχει στο παιχνίδι.



Το Termagant ή αλλιώς Αντώνης Σκουλικάρης είναι το μικρότερο και πιο χαρούμενο από τα Tyranids που, όμως, τρέμει τον φρικαλέο Hive Tyrant.



Το Gargoyle ή ευρέως γνωστό ως Μανώλης "Αδερφός Ράιτ" Φουρνιστάκης είναι το μοναδικό ιπτάμενο Tyranid. Συμπτωματικό άραγε;



Ιδού η αυτού φρικαλεότης, το ανίκητο και αδυσώπητα καταχθόνιο Hive Tyrant. Σκοπός της ζωής του είναι να ελέγχει τα υπόλοιπα Tyranids και να εκτελεί εν ψυχρώ όσα δεν το υπακούν. Μα ποιον μου θυμίζει άραγε (ε, Βαγγέλη;)

HIDDEN & DANGEROUS

Το σκοτάδι έπεφτε βαρύ πάνω από τη βίλα του συνταγματάρχη Steiner. Επιτέλους, έφτασε η ώρα για την επίθεση. Ο Anthony Switcher, με απαλά βήματα, οδεύει προς τους δύο φρουρούς της κεντρικής πύλης. Δευτερόλεπτα αργότερα και οι δύο, ο ένας μετά τον άλλο, γεύονται την κοφτερή του λεπίδα. Η υπόλοιπη ομάδα ακολουθεί καταπόδας. Εφτασε η ώρα του sniper. Ο Robin Smedley, πιστός στο παρατσούκλι του "Robin", δεν αστοχεί ποτέ! Επιδεικνύοντας τη δεξιοτεχνία του, σωριάζει στο έδαφος τους δύο Γερμανούς που περιπολούσαν το κτίριο. Μια τρίτη και φαρμακερή σφαίρα σφυρίζει μανιασμένα και καρφώνεται στο μέτωπο του τελευταίου φρουρού. Πεδίο ελεύθερο. Οι δύο τελευταίοι της ομάδας ορμούν με τα αυτόματα στο εσωτερικό της βίλας εξοντώνοντας αλύπητα κάθε Γερμαναρά που βρίσκεται μπροστά τους. Για το τέλος άφησαν τη φρουρά του συνταγματάρχη... Εμφανώς πανικοβλημένοι και ανυποψίαστοι, οι στρατιώτες δεν αντιλαμβάνονται τη χειροβομβίδα που τόσο απλόχερα τους πρόσφερε ο Calvert, παρά μόνο όταν είναι πια πολύ αργά. Το δωμάτιο του συνταγματάρχη είναι πλέον αφρούρητο. Η σύλληψη του Steiner είναι γεγονός. Η SAS έκανε πάλι το θαύμα της.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Ομολογώ ότι έχω μία προκατάληψη προς τις απομιμήσεις... Μου αρέσουν οι πρωτοτυπίες που φέρει ένας νέος τίτλος, διαφορετικός από τα συνηθισμένα, και τον ανταμείβω με όλη μου την ψυχή. Αντιθέτως, τηρώ πολύ επιφυλακτική στάση απέναντι σε όσους τίτλους δεν έχουν να προσφέρουν κάτι ξεχωριστό, αλλά προτιμούν να αντιγράψουν μία πετυχημένη συνταγή, εμπλουτίζοντάς τη στο ελάχιστο. Το H&D είναι κάτι ενδιάμεσο. Θα μπορούσε να είχε ονομαστεί κάλλιστα CommandOps ή SpecBow 6, καθώς αποτελεί συνονθύλευμα στοιχείων από τα παιχνίδια SpecOps, Commandos και Rainbow 6. Δεν αποτελεί αντιγραφή τους αλλά συνδυασμό αυτών. Το συμπέρασμα λοιπόν είναι πως η ποιότητα του παιχνιδιού θα βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με το πόσο καλά επετεύχθη αυτός ο συνδυασμός. Εύλογη ερώτηση είναι: "Τελικά, τα καταφέρνει;". Δεν θα σας δώσω τόσο εύκολα την απάντηση. Διαβάστε το review που ακολουθεί και βγάλτε μόνοι σας τα συμπεράσματα...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



ΕΤΑΙΡΙΑ
ILLUSION SOFTWORKS / TALONSOFT / TAKE2 INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P233 MMX, 3D επιταχυντής (AGP rec.), DirectX 6, 32MB RAM (64MB rec.), 60MB ελεύθερος χώρος, Windows 95/98



Οταν έχω στο χέρι μου αυτό το μεγάλο και μακρύ πράγμα, είμαι ανίκητος! (Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, στο μπαζούκα αναφέρομαι...)

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ομολογουμένως, σε αυτόν τον τομέα οι σχεδιαστές θα μπορούσαν να είχαν κάνει καλύτερη δουλειά. Οχι ότι η γραφική επένδυση του H&D δεν ικανοποιεί... Κάθε άλλο! Ομως, θα περίμενα ακόμη καλύτερα αποτελέσματα, αντάξια των υπόλοιπων τομέων του παιχνιδιού. Το περιβάλλον είναι σχεδιασμένο με αρκετή λεπτομέρεια και προσοχή, όσο βέβαια αυτό είναι δυνατό για έναν τρισδιάστατο τίτλο. Σε διαφορετικές αποστολές θα συναντήσετε και διαφορετικές καιρικές συνθήκες, οπότε θα χρειαστεί να πολεμήσετε και με βροχή ή με ομίχλη, το σούρουπο ή τα μεσάνυχτα... Ο ουρανός



Ωχ! Ερχεται μία οβίδ-AAAAArgh! Τελικά, αυτές οι οβίδες δεν είναι καθόλου commando-friendly... :(

πάντα φαντάζει εντυπωσιακός, όποια στιγμή και να γυρίσετε να τον κοιτάξετε (εκτός βέβαια αν έχει νυχτώσει, οπότε δεν φαίνεται τίποτα - όχι, αστέρια δεν φρόντισαν να προσθέσουν). Το μόνο που δείχνει άσχημα στο περιβάλλον είναι ότι τίποτα δεν μπορεί να καταστραφεί! Ολα τα αντικείμενα του περιβάλλοντος δεν μπορούν να πειραχθούν στο ελάχιστο, είτε τα σπρώξετε, είτε αδειάσετε 6.843 κάλυκες πάνω τους, είτε ρίξετε με μπαζούκα... Αυτά θα παραμένουν ακάθεκτα στη θέση τους, σνομπάροντας τις απεγνωσμένες προσπάθειές σας.

Ολοι οι στρατιώτες αποτελούνται από ικανοποιητικό αριθμό πολυγώνων, ενώ προσοχή έχει δοθεί και στο motion capturing. Οι κινήσεις τους είναι άκρως ρεαλιστικές και θυμίζουν πραγματικούς commandos (όχι σαν κάτι άλλους τίτλους...). Επίσης, εντυπωσιακή είναι η μεγάλη ποικιλία τρόπων θανάτου κάθε στρατιώτη. Δεν θα μπορούσε να λείπει και μια δόση βιαιότητας από τον τίτλο (ε, τι περιμένατε άλλωστε; Commandos χειριζόμαστε, όχι το μικρό μου πόνι...), οπότε άμα τυχόν μία οβίδα κανονιού προσγειωθεί δίπλα σας (δεν ξέρω για εσάς, αλλά κατά την ενασχόλησή μου με τον τίτλο ανέπτυξα μια ιδιαίτερη σχέση στοργής με τις εν λόγω βόμβες. Με αγαπούσαν τόσο πολύ, που όλο δίπλα μου έρχονταν...) ο στρατιώτης που χειρίζεστε ξαφνικά θα γίνει puzzle της Mattel και μάλιστα από τα μεγάλα, με 2.000+ κομμάτια...! Οι εκρήξεις να ήταν ρεαλιστικότερες και θα ήμουν ικανοποιημένος.

Οπως όλες, έτσι και η μηχανή γραφικών του H&D έχει ελαττώματα. Pixel-ομπερδέματα, αποπροσανατολισμός των συντεταγμένων στο χώρο (χεχε, βάζω στοίχημα ότι δεν καταλάβατε τι εννοώ! :), τυχαία κολλήματα κ.ά. είναι μερικά από τα προβλήματα που μπορεί να συναντήσετε. Ευτυχώς, εμφανίζονται σχετικά σπάνια και δεν ενοχλούν τόσο όσο τα bugs στην τεχνητή νοημοσύνη. Αλλωστε δεν έχω συναντήσει ούτε έναν τρισδιάστατο τίτλο που να μην πάσχει από παρόμοια προβλήματα...

ΗΧΟΣ

Ο,τι ίσχυε στο Commandos: Behind enemy lines, λίγο πολύ ισχύει και στο H&D. Τι εννοώ; Οτι θα αισθανόμουν λίγο άβολα αν, την ώρα που έπρεπε με απόλυτη σιγή να διαπεράσω τις γραμμές του εχθρού ανυποψίαστος, άκουγα παράλληλα το "Blitzkrieg" των Metallica ή τέλος πάντων την "Ηρωική" του Μπετόβεν (ανάλογα με τα βίτσια του καθενός!). Γι' αυτό άλλωστε και δεν πρόκειται να βρείτε soundtrack στο CD του παιχνιδιού. Αυτό δεν σημαίνει ότι υπάρχει παντελής έλλειψη από background music, απλώς τα κομμάτια είναι περιορισμένα σε αριθμό και ακούγονται σε ειδικές περιπτώσεις. Μία τέτοια περίπτωση είναι όταν το εχθρικό στράτευμα ανακαλύπτει την παρουσία σας σε μία αποστολή hit & run. Πάντως, έστω και αυτά τα λίγα themes είναι πολύ ατμοσφαιρικά (δεν φτάνει που σας ανακάλυψαν και ήδη πλησιάζει η "επιτροπή υποδοχής", βάζει και τη μουσική για να σας αγχώσει ακόμη περισσότερο! Αυτό είναι ατμόσφαιρα...) και έτσι αναπληρώνουν την άσχημη εντύπωση που αφήνει ο μικρός αριθμός τους. Αλλωστε, ας μην ξεχνάμε πως οι προγραμματιστές, τουλάχιστον σε αυτόν τον τομέα, δεν είχαν άλλη επιλογή λόγω της ιδιομορφίας του παιχνιδιού...

Για να μη μας αφήσουν περιθώριο αμφισβήτησης των ικανοτήτων τους, φρόντισαν να εμπλουτίσουν τον τίτλο με μεγάλης ποικιλίας και εξαιρετικής ποιότητας ηχητικά εφέ, από τα speeches στα briefings μέχρι τους ήχους στο πεδίο της μάχης και τις φωνές των στρατιωτών αλλά και των εχθρών.



Κανονικά θα έπρεπε να γκρεμίσω το φράγμα με το τανκ, αλλά είπα να ικανοποιήσω πρώτα τις μανιοκαταστροφικές διαθέσεις μου, κατεδαφίζοντας ό,τι βρω στο διάβα μου!

Τα πυρά των όπλων είναι άκρως ρεαλιστικά, οι συνομιλίες των στρατιωτών σας εντείνουν την ατμόσφαιρα, ενώ οι κραυγές των αντιπάλων κάνουν πιο απολαυστική την εξόντωσή τους.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Από τη στιγμή που αποφασίσετε να μπείτε στον κόσμο των SAS τίθενται υπό τις διαταγές σας 40 στρατιώτες, για να φέρετε εις πέρας 6 campaigns. Καθένας έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες, ιστορικό, συμπεριφορά και χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, τα χαρακτηριστικά κάθε στρατιώτη χωρίζονται σε Shooting, Reaction, Stealth, Strength, Endurance. Οι ικανότητες του καθενός φανερώνονται με ποσοστά επί τοις εκατό και μπορεί να είναι από 30% έως και 100%. Οσο καλύτερος στο shooting είναι -ε, τι άλλο;- τόσο πιο εύστοχος θα είναι στις βολές (όχι τις ελεύθερες, τις άλλες...). Το reaction



Η Νορβηγία, η Σουηδία, η Φινλανδία... Αυτό το κόκκινο εκεί πέρα τι είναι;! Μα καλά, τόσο βόρεια βρίσκεται η Ερυθρά Θάλασσα (duh!);!

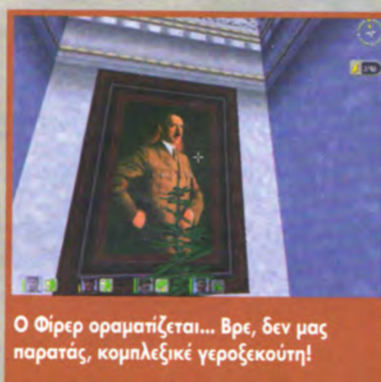
καθορίζει το πόσο γρήγορα θα αντιδράσει σε μια κατάσταση ανάγκης, ενώ όσο περισσότερο stealth έχει τόσο πιο δύσκολα θα τον εντοπίσουν οι εχθροί. Οσο για τα δύο τελευταία, το πρώτο φανερώνει την ποσότητα του φορτίου που μπορεί να κουβαλάει στο inventory του και το δεύτερο πόσες σφαίρες μπορεί να "φάει" μέχρι να πάει να βρει το δημιουργό του... Φυσικά δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τους 40! Διαβάζοντας την -ομολογουμένως λιτή- περιγραφή κάθε εκστρατείας και μελετώντας το ιστορικό και τα χαρακτηριστικά κάθε χαρακτήρα, επιλέγετε τους 8 που κατά τη γνώμη σας θα είναι οι πιο κατάλληλοι να αντεπεξέλθουν στις δυσκολίες που θα συναντήσετε. Τελικά, όμως, αποδεικνύεται πως αυτή η οκτάδα είναι λίγο πολύ η ίδια για όλες τις campaigns. Χρειάζεστε σίγουρα έναν με δύο καλούς snipers, άλλους τόσους με stealth ικανότητες, δύο άτομα με ικανοποιητικό shooting αλλά και ικανά να κουβαλήσουν πολλά φορτία και για να συμπληρωθεί η οκτάδα, οι υπόλοιποι να είναι all-round performance, δηλαδή να είναι καλοί σε όλα αλλά να μη διαθέτουν καμία εξειδίκευση.

Κάθε εκστρατεία, τώρα, έχει ξεχωριστό θέμα και τόπο διεξαγωγής και αποτελείται από 5 ή 6 αποστολές, με τις οποίες θα ασχοληθείτε αναγκαστικά με καθορισμένη σειρά. Κι εδώ θα χρειαστεί να κάνετε μία επιλογή στο στράτευμά σας, αφού μέχρι 4 άτομα μπορείτε να χειρίζεστε σε κάθε αποστολή. Μην ανησυχείτε, όμως. Προτού κάνετε την επιλογή, θα λάβετε το ανάλογο λεπτομερές briefing με σχηματική αναπαράσταση των objectives σε χάρτη της περιοχής, ώστε να έχετε ξεκάθαρη εικόνα στο μυαλό σας για το τι πρόκειται να βρείτε μπροστά σας (αν και πολλές φορές θα πέσετε έξω -και εσείς αλλά και ο briefer- στις προβλέψεις σας!) και να λάβετε τις σωστές αποφάσεις. Το τελευταίο βήμα πριν από τη μάχη είναι να εξοπλίσετε τους στρατιώτες σας κατάλληλα. Ισως αυτή είναι και η πιο σημαντική απόφαση που πρέπει να πάρετε στα προπαρασκευαστικά της μάχης. Δώστε μεγάλη προσοχή σε όσα ακούσετε για την αποστολή, σκεφτείτε ποιο όπλο ταιριάζει καλύτερα στις ικανότητες κάθε στρατιώτη και τι επιπλέον εξοπλισμό πρέπει να κουβαλήσει που μπορεί να φανεί χρήσιμος στη μάχη. Σημειώνουμε ότι σε όλες τις τελευταίες επιλογές υπάρχει και η επιλογή Auto set-up, που αφήνει τον υπολογιστή να χειριστεί το θέμα με δική του πρωτοβουλία. Ομως, δεν συνιστάται! Βάζει τα απολύτως αναγκαία και -πολλές φορές- ούτε καν αυτά! Γι' αυτό στύψτε λίγο το μυαλουδάκι σας και, πιστέψτε με, θα ανταμειφθείτε στη μάχη.



Κ..κ..κυ..κυρίες και κ..κύριοι, τ...τ...το αεροπλάνο χάλασε, το αεροπλάνο πέφτει!

Επειτα από όλη αυτή την απαραίτητη προεργασία, προχωράμε στη μάχη, που είναι και το αποκορύφωμα της δράσης. Μολονότι έχετε υπό την κατοχή σας 4 commandos, μπορείτε να ελέγξετε μόνο ένα κάθε χρονική στιγμή. Κι επειδή εδώ δεν είναι ταινία του Steven Seagal και το μόνος εναντίον όλων δεν πιάνει, έχουν ενσωματωθεί ενδιαφέροντες τρόποι για τον ταυτόχρονο προγραμματισμό των κινήσεων και των υπολοίπων. Ετσι, με τα πλήκτρα 1 έως 4 περνάτε από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο, κάτι που σας επιτρέπει να εκμεταλλεύεστε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε commando. Για πιο προχωρημένα πράγματα σας παρέχεται ο χάρτης επιχειρήσεων, απ' όπου μπορείτε να εκτελέσετε συνδυασμένες στρατηγικές κινήσεις. Το τελευταίο είναι ένα πολύ μελετημένο όργανο και με αυτό το H&D ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα του είδους. Διαθέτει τρισδιάστατο χάρτη ολόκληρης της περιοχής (με zoom, rotation, leveling κ.ά.), ο οποίος αναπαριστά το φυσικό τοπίο, τους commandos σας καθώς και ό,τι είναι ορατό από αυτούς. Παρέχονται επίσης πολλές εντολές ελέγχου των κινήσεων των τελευταίων. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να καθορίσετε πολύπλοκες κινήσεις των στρατιωτών σας, να ξεδιπλώσετε το στρατηγικό σας ταλέντο και να φτάσετε στην επιτυχία. Το κερασάκι στην τούρτα είναι τέσσερις άξονες του χρόνου (ένας για κάθε χαρακτήρα), πάνω στους οποίους σημειώνονται οι κινήσεις που έχουν ανατεθεί σε κάθε commando, πιάνοντας χώρο ανάλογο με το χρόνο που θα χρειαστούν για να τις ολοκληρώσουν. Μετακινώντας λοιπόν αυτά τα εικονίδια μπορείτε να πετύχετε τον τέλειο συγχρονισμό κινήσεων και γενικότερα να εκπληρώσετε οτιδήποτε έχετε στο μυαλό σας! Οι τελικές πινελιές για το τέλειο interface είναι οι εξής: Στην κεντρική οθόνη δράσης, δίπλα στο εικονίδιο κάθε παίκτη, υπάρχει και άλλο ένα που φανερώνει τι ακριβώς κάνει τη συγκεκριμένη στιγμή. Επιλέγοντάς τον και πατώντας το Delete, τον σταματάτε. Επίσης, όταν μετακινείστε με τα νούμερα 1-4 ανάμεσα στους στρατιώτες, δεν αναλαμβάνετε τον έλεγχό τους, παρά



Ο Φίρερ οραματίζεται... Βρε, δεν μας παρατάς, κομπλεξικέ γεροξεκούτη!

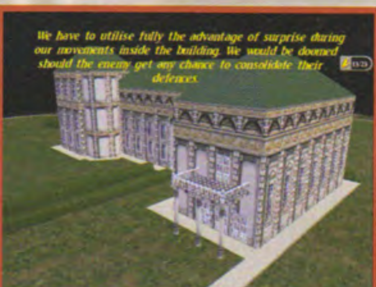
BUG ΚΑΙ ΜΑΛΙΣΤΑ ΒΑΡΒΑΤΟ!

Ενα από τα χειρότερα bugs του παιχνιδιού -που δεν είχε διορθωθεί ούτε στην τελική έκδοση- είναι ο ξαφνικός θάνατος. Σε πολλές αποστολές θα δείτε εντελώς στα ξαφνικά να πεθαίνει κάποιος/οι από τους στρατιώτες σας ή θα προχωράτε και θα βλέπετε αντίπαλους σκοτωμένους, όχι από εσάς. Σα να πέφτει πανούκλα σε ένα τμήμα της πίστας σε δεδομένο χρόνο και όποιο έμβιο ον περικλείεται σε αυτό το τμήμα βρίσκει ακαριαία θάνατο! Είναι από τα πιο κουφά πράγματα που μου έχουν συμβεί σε παιχνίδι και πραγματικά απορώ πώς γίνεται να συμβαίνει κάτι τέτοιο κι ακόμη περισσότερο απορώ πώς επέτρεψαν κάτι τέτοιο σε final έκδοση. Οπως καταλαβαίνετε, μοναδική λύση το load... Γκρρ!



Πού 'ν' τοι πού 'ν' τοι, θα τους εξοντώσω όλους με τα πολυβόλα μου! Χμ, τι είναι αυτό το περίεργο σφύριγμα που ακούγετ... Bang! Game Over!

μόνο αφού πατήσετε πλήκτρο κίνησης. Αυτό είναι χρησιμότατο, γιατί σε περίπτωση που ένας από αυτούς μάχεται εκείνη τη στιγμή και πάρετε τον έλεγχό του, μέχρι να προσανατολιστείτε ο commando θα έχει πάει "για βρούβες"! Να μην ξεχάσω να αναφέρω και τα shortcuts, όπως "Follow me", "Move on" κ.λπ., που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε με την εξάδα Ins - Page Down και σας γλιτώνουν από τον μπελά του χάρτη... Γενικότερα το interface είναι πολύ μελετημένο και, με εξαιρετική σχεδίαση και αν δεν υπήρχαν αυτά τα προβληματάκια στην τεχνητή νοημοσύνη, θα αναδεικνυόταν το μεγαλείο του. Ενα μεγάλο μπράβο στους προγραμματιστές του H&D. Είναι σίγουρο ότι πολλοί θα το μιμηθούν... Αξιοσημείωτη είναι και η πολύ μεγάλη ποικιλία από πίστες και objectives που περιέχονται στο παιχνίδι. Αυξάνουν την αντοχή και κρατούν το ενδιαφέρον του παίκτη στο κατακόρυφο. Σχεδόν καμία αποστολή δεν μοιάζει με την άλλη. Μπορεί να έχουν ομοιότητες, αλλά καθεμία θέλει το δικό της κόλπο για να ολοκληρωθεί... Ετσι, λοιπόν, θα σας ζητηθεί να εισχωρήσετε σε στρατόπεδο, να καταστρέψετε στρατηγικούς στόχους, να απαγάγετε, να εξοντώσετε ό,τι βρείτε μπροστά σας, να το βάλετε στα πόδια (!!) και ό,τι άλλο βάλει ο νους σας...! Αν δεν υπήρχε αυτός ο παράγοντας πιστεύω πως η υπερβολική δυσκολία του τίτλου θα έκανε την ενασχόληση μαζί του βαρετή υπόθεση. Περνάμε στο Artificial Intelligence (ωχ! - αναστεναγμός από προγραμματιστή της Illusion). Εντάξει, μη φαντάζεστε ότι η κατάσταση είναι τόσο χάλια, απλώς η τεχνητή νοημοσύνη υποφέρει από ορισμένα προβλήματα, γεγονός που την ισοπεδώνει σε μετριότατη εμφάνιση - σε σύγκριση πάντα με τα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, υπάρχει πρόβλημα στην κίνηση και την "αυτοσυγκράτηση" των commandos. Οταν λέω "αυτοσυγκράτηση", εννοώ ότι είναι ανθρωπίνως αδύνατο να εμποδίσετε τους στρατιώτες σας από το να επιτεθούν στον εχθρό σε περίπτωση που τον έχουν εντοπίσει και δεν έχετε τον έλεγχό τους. ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ και να κάνετε, δεν θα πιάσει! Θα παραβλέψουν τις εντολές σας και θα μπουν στη μάχη... Αντιλαμβάνεστε φυσικά ότι αυτό σας εμποδίζει από τη διενέργεια αιφνιδιασμών, μία πράξη που είναι πολύ συνηθισμένη σε τέτοιου είδους επιχειρήσεις. Οσο για τους αντιπάλους, η νοημοσύνη τους ακολουθεί μια κλιμάκωση σύμφωνη με το βαθμό δυσκολίας και κατά γενική ομολογία ικανοποιεί.



Σε παγκόσμια αποκλειστικότητα η βίλα του αρχισυντάκτη!

ΣΥΜΠΕΡΑΙΝΟΝΤΑΣ

Το Hidden & Dangerous έχει σίγουρα μεγάλη -πολύ μεγάλη!- διάρκεια. Ακόμη και στο easy θα σας πάρει μερικές βδομάδες για να το τερματίσετε. Ειδικά στην αρχή, που δεν θα έχετε μπει στο κλίμα και ο χειρισμός θα σας ξενίζει, οι ήττες θα είναι αλλεπάλληλες και απογοητευτικές. Ευτυχώς, όμως, η ποικιλία των αποστολών και η μαγευτική ατμόσφαιρα του H&D θα είναι αρκετές για να σας κρατήσουν κολλημένους στην οθόνη ώστε να δοκιμάσετε ξανά και ξανά ώσπου να τα καταφέρετε. Ενα πράγμα ξέρω: Απόλαυσα το παιχνίδι όσο λίγα του είδους και είμαι σίγουρος πως θα το απολαύσετε κι εσείς!

ΟΔΗΓΩΝΤΑΣ ΤΟ BUGGIE!



Μπορεί να μη χωράω να περάσω με τον παραδοσιακό τρόπο, αλλά...



...το καλό το παλικάρι ξέρει κι άλλο μονοπάτι!



Τώρα θα μου πείτε, καλά το προηγούμενο, αλλά αυτό πώς το 'κανες; Ελα μου ντε...!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	94

90



Μία πολύ αξιόλογη προσπάθεια από τη -με ξέρει η μάνα μου;- Illusion Softworks, που θα σας καθηλώσει πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή σας. Το πλουσιότατο gameplay θα σας κάνει να το αγαπήσετε, ενώ αν έχετε και λίγο ψώνιο με αυτά τα παιχνίδια, δεν θα το ξεχάσετε ποτέ!

Jagged Alliance 2

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIR-TECH
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, SVGA 2MB, 16-bit κάρτα ήχου, 4x CD-ROM, Windows 95/98

Ηταν πριν από ακριβώς έναν χρόνο (Οκτώβρης 1998), όταν είχα τη χαρά να κάνω το "PC Spy" για ένα πολλά υποσχόμενο strategy. Υπήρχε το playable demo οπότε είχα μία πλήρη εικόνα της τελικής μορφής του τίτλου. Εκτοτε παρακολουθούσα το site της κατασκευάστριας εταιρίας σε τακτά χρονικά διαστήματα, περιμένοντας την ημέρα κυκλοφορίας του. Και περίμενα και περίμενα, και το φθινόπωρο πέρασε, ήρθε ο χειμώνας, βγήκε το Baldur's Gate και ξέχασα το strategy... Ο λόγος για το Jagged Alliance 2 που επιτέλους κυκλοφόρησε και έχει όλα εκείνα τα στοιχεία που οι δημιουργοί του υποστήριζαν ότι θα περιέχει!

του Αντώνη Σκουλικάρη

Είναι πράγματι ικανοποιητικό να δικαιώνονται οι προσπάθειες των ανθρώπων που εργάζονται για την παραγωγή ενός τίτλου, καθώς και οι προσδοκίες των καταναλωτών, όπως συμβαίνει στην περίπτωση του JA2. Είναι δε αξιοσημείωτο οι προσπάθειες αυτές να γίνονται από μία ευρωπαϊκή εταιρία (τη γερμανική Sir-Tech) αποδεικνύοντας για ακόμα μία φορά ότι η Αμερική έχει πάψει από καιρό να ηγείται ενός μονοπωλίου δημιουργίας και παραγωγής παιχνιδιών για υπολογιστές. Η Sir-Tech, δε, είναι η κατασκευάστρια εταιρία των Wizardry και Shadows Over Riva, τα οποία σημείωσαν μεγάλη επιτυχία τόσο στο εξωτερικό όσο και στη χώρα μας.

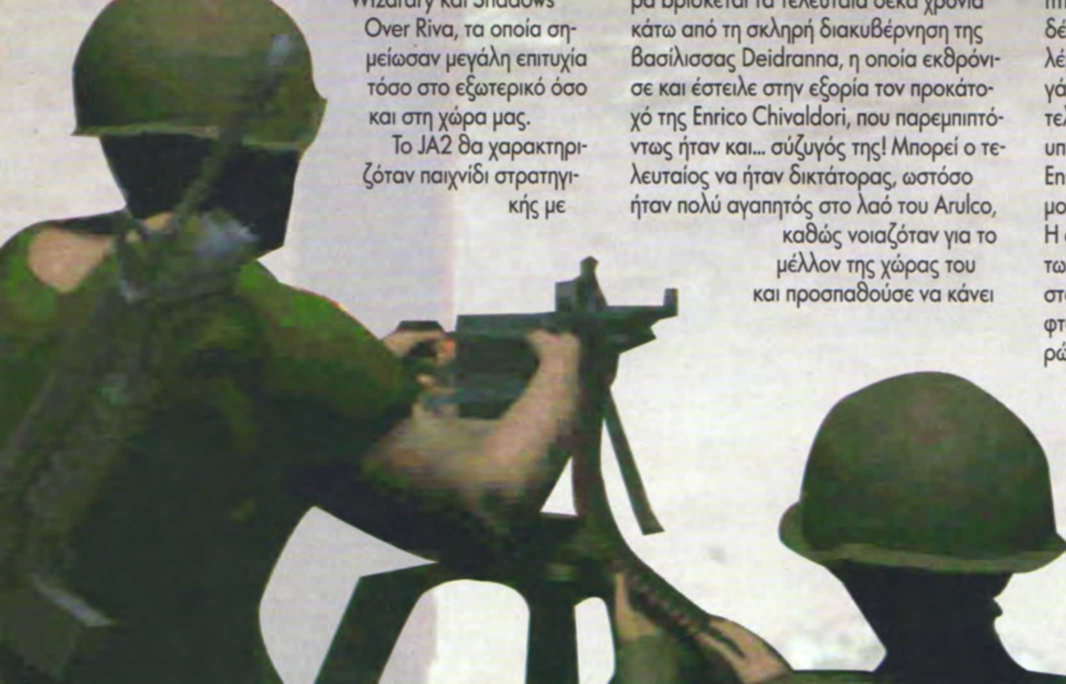
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το JA2 θα χαρακτηριζόταν παιχνίδι στρατηγικής με RPG στοιχεία - ένα πάντρεμα, δηλαδή, του Wages of War (ή του Soldiers at War για τους νεότερους) με το Fallout... Οι ομοιότητές του με το τελευταίο είναι αρκετές στο κομμάτι της real time δράσης, ενώ δανείζεται τη φιλοσοφία και τον τρόπο των turn based μαχών από το WoW. Ας περάσουμε όμως στις λεπτομέρειες...

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ ΚΑΠΟΥ ΣΤΗ ΛΑΤΙΝΙΚΗ ΑΜΕΡΙΚΗ...

Το σενάριο του παιχνιδιού διαδραματίζεται σε μία φανταστική χώρα που, εάν υπήρχε, θα βρισκόταν κάπου στη Λατινική Αμερική. Το όνομα αυτής Arulco. Η χώρα βρίσκεται τα τελευταία δέκα χρόνια κάτω από τη σκληρή διακυβέρνηση της βασίλισσας Deidranna, η οποία εκθρόνισε και έστειλε στην εξορία τον προκάτοχό της Enrico Chivaldori, που παρεμπιπτόντως ήταν και... σύζυγός της! Μπορεί ο τελευταίος να ήταν δικτάτορας, ωστόσο ήταν πολύ αγαπητός στο λαό του Arulco, καθώς νοιαζόταν για το μέλλον της χώρας του και προσπαθούσε να κάνει τη φτωχή ζωή των υπηκόων του όσο πιο αξιοπρεπή ήταν δυνατόν. Με τον εκθρονισμό του τα πράγματα άλλαξαν. Η Deidranna έδρασε λες και κάθε πολίτης της χώρας ήταν εχθρός της, γεμίζοντας την καθημερινή ατζέντα της με φόνους, φυλακίσεις, βασανιστήρια και καταπίεση άνευ προηγουμένου. Το ποτήρι ξεχείλισε όταν, στην προσπάθειά της να διαλύσει τη βάση των ανταρτών του Arulco, κατέστρεψε ολοσχερώς τη μικρή πόλη Omerta εκτελώντας σχεδόν όλο τον πληθυσμό της. Δύο μήνες μετά το ολοκαύτωμα της Omerta και ενώ όλοι νομίζουν τον έκπτωτο άρχοντα νεκρό για πολύ καιρό, ο Enrico στέλνει ένα... e-mail! Ο παραλήπτης είναι ένα άτομο με ισχυρές διασυνδέσεις στον κόσμο του πληρωμένου πολέμου και θεωρείται ιδανικός για την οργάνωση των ανταρτών της χώρας και τον τελικό αφανισμό της Deidranna και των υποτακτικών της. Η συνάντησή του με τον Enrico γίνεται με διακριτικότητα σε ένα μοναχικό καφέ της Πράγας στην Τσεχία. Η αμοιβή και το κεφάλαιο για την κάλυψη των εξόδων της "δουλειάς" ανέρχεται στο ποσό των $45.000. Με αυτά τα λεφτά ο Chivaldori ευελπιστεί να απελευθερώσει το λαό του από τα δεσμά της σκληρής βασίλισσας, βάζοντας ένα τέλος στο ξεζούμισμα της χώρας του.

Εχετε τη διορατικότητα ενός στρατηγού, τις διαπραγματευτικές ικανότητες ενός διπλωμάτη και την κατάρτιση ενός οικονομο-



λόγου; Θα σας ενδιέφερε να συμβάλετε στην απελευθέρωση του Arulco με κίνητρα το χρήμα, τη δόξα ή την ηθική ικανοποίηση; Εάν η απάντηση είναι ναι σε κάποιο από τα ερωτήματα αυτά, το JA2 σας δίνει το ρόλο του διοικητή του κινήματος εναντίον της βασίλισσας του Arulco με μοναδικά εφόδια το προαναφερθέν ποσό, ένα γράμμα από τον Enrico προς τον αρχηγό της υποτυπώδους οργάνωσης των ανταρτών της Omerta και αρκετό πείσμα, ώστε να ανακαταλάβετε μία ολόκληρη χώρα με πενιχρά μέσα.

ΕΝΑ LAPTOP ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ... ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ!

Με το πέρας της εισαγωγής θα δείτε την οθόνη ενός laptop στην... οθόνη σας. Οι άνθρωποι της Sir-Tech επέλεξαν έναν



Η αποστολή λουλουδιών είναι μία πολυτέλεια που όμως προσδίδει στο ρεαλισμό του παιχνιδιού.

πρωτότυπο τρόπο οργάνωσης των κινήσεών σας εκτός της κυρίως περιοχής του Arulco. Η virtual αυτή επαφή με τον "έξω κόσμο" δεν θα ξενίσει το χρήστη, αφού με παρόμοιο τρόπο λειτουργεί καθημερινά μπροστά στον Η/Υ του. Η μάρκα του φορητού αυτού υπολογιστή είναι sir OS VIII, ενώ σερφάρετε με το φανταστικό πρόγραμμα sir-FER 4.0. Οι επιλογές σας στην οθόνη του συμπεριλαμβάνουν τη λήψη e-mail, την επίσκεψη σε φανταστικά Web sites από όπου κάνετε τις αγορές σας, την επεξεργασία files που έχετε αποθηκεύσει και τα History, Personnel και Financial, τις λειτουργίες των οποίων θα εξηγήσουμε αναλυτικά.

E-mail

Πολλές είναι οι περιπτώσεις που άτομα ή εταιρίες θα θελήσουν να έρθουν σε επαφή μαζί σας. Το γνωστό σε όλους μας μήνυμα "You have new mail..." θα εμφανιστεί και θα ενημερωθείτε για τις αποφάσεις, αιτήσεις/απαιτήσεις, διευκρινίσεις και προθέσεις των αποστολέων. Δεν υπάρχει, όμως, δυνατότητα απάντησης σε αυτά.

Web

Εδώ θα βρείτε αρκετά sites από τα οποία θα μπορέσετε να αγοράσετε προϊόντα και υπηρεσίες. Αρχικά θα αναφερθούμε στο I.M.P., όπου πληρώνοντας $3.000 μπορείτε να φτιάξετε το δικό σας μισθοφόρο (ανάλυση στην επόμενη παράγραφο). Στα A.I.M. και M.E.R.C. θα αναζητήσετε το έμψυχο προσωπικό που θα αποτελέσει τη σπονδυλική στήλη της ομάδας σας. Στην A.I.M. θα βρείτε μισθοφόρους σε μεγάλη ποικιλία, με εμπειρία και γνώσεις, σε μέτριο έως υπερβολικό κόστος, με αποτελεσματικότητα όμως στη δουλειά τους. Η δεύτερη εταιρία είναι η "λαϊκή αγορά" των μισθοφόρων που προσφέρει δεύτερης διαλογής άτομα σε πολύ χαμηλές τιμές. Στο site του Bobby Ray σας δίνεται η ευκαιρία για αγορά εξοπλισμού, που όμως δεν συμφέρει λόγω του τεράστιου κόστους μεταφοράς τους στο Arulco. Καλό θα είναι να προτιμάται μόνο σε περιπτώσεις έκτακτης ανάγκης (π.χ. αγορά σπάνιων πολεμοφοδίων ή φαρμακείων για την παροχή πρώτων βοηθειών). Τα Mortuary (γραφείο κηδειών) και Florist είναι δύο μάλλον διακοσμητικά sites, που όμως συμβάλλουν -αν και ελάχιστα- στο ρεαλισμό της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Τέλος, στο Insurance μπορείτε να ασφαλίσετε τους μισθοφόρους σας για να αποζημιωθείτε σε περίπτωση θανάτου τους.

Files

Ξεκινάτε το παιχνίδι με ένα μόνο file αποθηκευμένο, το οποία αφορά σε ένα report σχετικά με τη χώρα στην οποία βρίσκεστε. Στη διάρκεια της περιήγησής σας στο Arulco θα βρείτε άτομα που θα σας δώσουν δισκέτες με πληροφορίες προς αποθήκευση και χρήση ανά περίπτωση (π.χ. ένας χαρακτήρας θα σας δώσει στοιχεία για επικηρυγμένους τρομοκράτες, των οποίων η δολοφονία -και ο αποκεφαλισμός- θα σας αποφέρει σημαντικά έσοδα).

History

Ο,τι κάνετε, ό,τι σας ανατίθεται, όλες οι προσλήψεις, απολύσεις, θάνατοι και αποχωρήσεις προσωπικού καθώς και τα εκάστοτε quests εμφανίζονται σε αυτό το σημείο. Λειτουργεί σαν αυτόματο ημερολόγιο και είναι πολύ χρήσιμο μετά την πάροδο κάποιων ημερών στη χώρα καθώς σας βοηθά να μην πελαγώσετε από την πληθώρα των συμβάντων και των καταστάσεων.



Εάν είστε καλυμμένοι κατά τη διάρκεια μιας μάχης, το αποτέλεσμα θα είναι καταστροφικό για τους εχθρούς.

Personnel

Από αυτή την οθόνη ελέγχετε τα πάντα σχετικά με τους μισθοφόρους σας. Πόσους έχουν "καθαρίσει", τα στατιστικά τους και την αύξηση αυτών, τις επιδεξιότητες και αδυναμίες τους, τη φυσική κατάστασή τους και τα αντικείμενα που

ΟΙ ΦΤΕΡΩΤΟΙ "ΝΕΚΡΟΘΑΦΤΕΣ"...



Εάν αφήσετε πτώματα να κείτονται για καιρό, τότε τα επισκέπτονται κοράκια.



Μερικές σφαίρες είναι αρκετές...

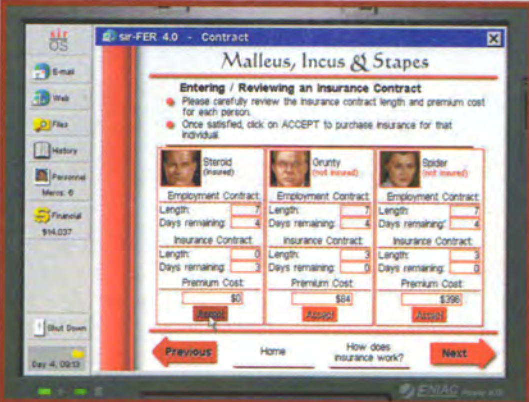


...για να απαλλαγείτε από αυτά!

έχουν μαζί τους. Επίσης, μπορείτε να δείτε τους νεκρούς ή αποχωρούντες και τα στοιχεία τους.

Financial

Η λογιστική ενημέρωση των οικονομικών στοιχείων σας, με πλήρη ενημέρωση ενός φύλλου εσόδων-εξόδων για τον καλύτερο οικονομικό προγραμματισμό των κινήσεών σας, που επηρεάζει τις επενδυτικές αποφάσεις σας (όχι, χρηματιστήριο δεν μπορείτε να παίξετε).



Καλό θα είναι να ασφαλίζετε τα μέλη της ομάδας σας που δρουν σε επικίνδυνες περιοχές.

Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΜΙΣΘΟΦΟΡΩΝ

Φτάσαμε στο κρυφό χαρτί του JA2. Το στοιχείο του role playing είναι διάχυτο στο παιχνίδι. Κάθε μισθοφόρος έχει ορισμένα χαρακτηριστικά τα οποία αυξάνονται ανάλογα με τη συχνότητα που τα χρησιμοποιεί. Αυτά είναι η υγεία (τα λεγόμενα Hit Points), η ευκινησία (η ταχύτητα αντίδρασής του στα τεκταινόμενα), η δεξιότητα (η ακρίβεια και η λεπτότητα σε περιπτώσεις που απαιτούνται), η δύναμη (χρήσιμη σε μάχες σώμα με σώμα και στο άνοιγμα/σπάσιμο κλειδαριών), η σοφία (η δυνατότητα γρήγορης εκμάθησης και η κατανόηση των λειτουργιών μηχανημάτων), η ηγεσία (επηρεάζει τις διαπροσωπικές επαφές καθώς και την εκπαίδευση εθνοφυλακής), η ιατρική (από τα βασικά skills περιποίησης πληγών των τραυματιών), τα εκρηκτικά (για να μη ρίχνουν οι μισθοφόροι σας πρώτα την περόνη...), η μηχανική (η ικανότητα επισκευής αντικειμένων όπως όπλα και οχήματα) και, τέλος, η στόχευση (ίσως το σημαντικότερο skill των μάχιμων εργαζομένων σας).

Οταν πληρώσετε για το δικό σας μισθοφόρο (τον οργανισμό I.M.P.) σας υποβάλλονται 16 ερωτήσεις που διαμορφώνουν την προσωπικότητά του/της. Η εξειδίκευση σε κάποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά και η επιλογή προσώπου και φωνής δημιουργούν έναν μοναδικό μισθοφόρο που καλό θα είναι να τον/την προσέχετε, καθώς μπορεί να έχει ραγδαία ανάπτυξη με μηδενικό κόστος.

Η μοναδικότητα των προσωπικοτήτων των μισθοφόρων σας δείχνει το μέγεθος της δουλειάς που έχει δοθεί στο JA2. Ο καθένας/-μία από αυτούς εκτός των skills (προσδίδουν μία ιδιότητα όπως γιατρός, μηχανικός, πυροτεχνουργός ή... δολοφόνος!) αποτελεί μοναδική οντότητα με το δικό του/της παρελθόν και ξεχωριστή ιδιοσυγκρασία. Πολλοί από αυτούς/αυτές είναι ψυχωτικοί, νευρικοί, δειλοί ή μετριόφρονες και αντέχουν, επικροτούν ή μισούν κάποιους από τους συναδέλφους τους. Ετσι θα δείτε τον Steroid (έναν τύπο με τη φωνή και τη δύναμη του Σβαρτσενέγκερ) να απειλεί ότι θα φύγει από το στρατό σας επειδή προσλάβατε τον... κομμουνιστή Igor (Ρώσο στην καταγωγή) ή τον Razor για να κάνουν συνεχώς παρατηρήσεις για τη δειλή Γαλλιδούλα Flo, ενώ ταυτόχρονα θα αρνείται να πυροβολήσει διότι -όπως υποστηρίζει- ένα μαχαίρι ποτέ δεν... μπλοκάρει! Σε ορισμένες περιπτώσεις αρκεί να τους χωρίσετε (σε άλλο Squad) για να πάψουν να παραπονιούνται, ενώ σε άλλες η αποχώρησή τους είναι αναπόφευκτη.

Η πορεία σας στην επιχείρηση "Ελευθερώστε το Arulco" θα επηρεάσει επίσης την απόφαση πολλών εξ αυτών να έρθουν ή όχι στην ομάδα σας (π.χ. μεγάλος αριθμός νεκρών στην ομάδα σας θα αποτρέψει κάποιους να συνεργαστούν μαζί σας). Δεν είναι απλά sprites που εκτελούν τυφλά τις εντολές του mouse, αλλά μάχιμοι με ανεπτυγμένο AI που σχολιάζουν τις κινήσεις σας (καθώς και των συναδέλφων τους) και δρουν πολλές φορές κατά βούληση. Μερικούς από αυτούς θα στρατολογήσετε στις πόλεις που θα επισκεφτείτε, αλλά θα πρέπει να τους πλησιάσετε με το σωστό άτομο δίνοντάς τους, παράλληλα, κίνητρα για να σας ακολουθήσουν. Το χιούμορ είναι ίσως το μόνο κοινό σημείο τους, και θα χάσετε εάν δεν τους δοκιμάσετε όλους στο πεδίο της μάχης.

Με την απόκτηση εμπειρίας ανεβαίνουν levels και γίνονται πιο ύπουλοι για

ΚΑΨΤΕ ΤΟΥΣ!



Ο Barry επιλέγει το σημείο τοποθέτησης του TNT...



...ενεργοποιεί το χρονοδιακόπτη...



...απομακρύνεται και καλύπτεται...



...η δυναμίτιδα εκρήγνυται...



...και το αποτέλεσμα είναι παραπάνω από ικανοποιητικό!

τον άτυχο εχθρό, εντοπίζουν ευκολότερα τις παγίδες και τις ενέδρες, αντιδρούν αποτελεσματικότερα και, τέλος, έχουν μεγαλύτερες οικονομικές απαιτήσεις (το τελευταίο είναι αρνητικό για την τσέπη σας). Φανταστείτε ότι τα παραπάνω αναφέρονται σε έναν αριθμό περίπου 70 μισθοφόρων και άλλων τόσων NPCs, εκτοξεύοντας έτσι στα ύψη την αντοχή του τίτλου στο χρόνο.



Σε μία φάρμα θα συναντήσετε μία οικογένεια άξεστων αγροτών. Εάν τους μιλήσετε με θηλυκό χαρακτήρα, θα σας γίνει πρόταση γάμου(!!!) με αντάλλαγμα ένα μικρό οπλοστάσιο!

Η ΕΚΔΡΟΜΗ ΣΤΟ... ARULCO!

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο βασικά modes. Το ένα είναι αυτό της περιοχής και το δεύτερο εκείνο του χάρτη. Στο χάρτη φαίνονται οι ούτε λίγο ούτε πολύ 200(!) περιοχές στις οποίες θα δράσετε. Φαίνονται οι 10 πόλεις, τα 4 στρατόπεδα με αντιαεροπορικά (αφού πάρετε το αεροδρόμιο του Drassen και βρείτε τον πιλότο), ενώ πολλές είναι οι περιοχές με φάρμες, βάλτους, δάση κ.λπ. όπου υπάρχουν NPCs για επικοινωνία και quests προς ολοκλήρωση. Επίσης βλέπετε τους μισθοφόρους σας (ελέγχετε μέχρι 18 ταυτόχρονα) και τη δραστηριότητά τους που μπορεί να είναι από ξεκούραση/ύπνος μέχρι εκπαίδευση συναδέλφων τους και εθνοφυλακής. Εδώ το παιχνίδι είναι σε paused κατάσταση, αλλά μπορείτε να επιταχύνετε το χρόνο (60' μάξιμουμ), εάν ταξιδεύουν κάποια squads ή ξεκουράζονται/heal-άρονται κάποια άλλα. Τέλος, βλέπετε όλα τα οχήματα (από ice cream truck μέχρι ελικόπτερο) που έχετε στη διάθεσή σας και καθορίζετε ποιος θα κινηθεί πού και με ποιο.

Οταν επιλέξετε περιοχή στην οποία υπάρχουν μισθοφόροι σας, το παιχνίδι σας μεταφέρει σε αυτή και μπορείτε να κινηθείτε σε real time mode περπατώντας, τρέχοντας, κινούμενοι γονατιστοί, αθόρυβα ή έρποντας. Ψάχνετε τα κτίρια ή τα ορυχεία, μιλάτε με NPCs, αγοράζετε ή πουλάτε αντικείμενα στα διάφορα καταστήματα, παραβιάζετε ή σπάτε κλειδαριές, σκαρφαλώνετε σε ταράτσες και εξοπλίζετε τους ανθρώπους σας. Δεν υπάρχει περιορισμός κινήσεων. Μόλις δε έρθετε σε οπτική επαφή με αντίπαλο, τότε κινείστε σε turn based mode και μπορείτε να κάνετε όλα τα προαναφερθέντα με τη διαφορά ότι κάθε μισθοφόρος έχει έναν αριθμό πόντων που εξαρτάται από την κατάσταση της υγείας του, την κούρασή του και το βάρος που κουβαλά. Εάν, δε, βρίσκεται εχθρός στο οπτικό πεδίο του, μπορεί να τον πυροβολήσει, να του πετάξει μαχαίρια ή χειροβομβίδες ή να τον αντιμετωπίσει σε μάχη σώμα με σώμα με γυμνές γροθιές, σιδερογροθιές ή μαχαίρι. Το ποσοστό επιτυχίας μίας επίθεσης εξαρτάται από την κάλυψη του εχθρού, την εμβέλεια του εκάστοτε όπλου και φυσικά, από την ικανότητά του στον τρόπο της επιλεγμένης επίθεσης. Οταν εξαλειφθούν οι εχθροί από μία περιοχή, το παιχνίδι επιστρέφει αυτόματα σε real time με πρώτο σας μέλημα την περιποίηση των πληγωμένων.

ΜΑ ΚΑΛΑ... ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ & ΒΛΕΠΕΤΑΙ ΤΟΣΟ ΚΑΛΑ ΟΣΟ ΠΑΙΖΕΤΑΙ;

Η οπτική και η ηχητική παρουσίαση του τίτλου δένουν απόλυτα με το άψογο gameplay. Κάθε μισθοφόρος έχει το πορτραίτο του και τη φωνή του και η απεικόνιση στο sprite ταιριάζει με τα χαρακτηριστικά του. Τα ρούχα του δεν απεικονίζονται με απόλυτη ακρίβεια, αλλά δεν συμβαίνει το ίδιο και με τα όπλα. Θα τον δείτε να πυροβολεί με δύο πιστόλια ή με κοντόκαννη και ο συνοδευτικός ήχος θα είναι αυτός ακριβώς που πρέπει. Τα μουσικά θέματα διαφοροποιούνται ανάλογα με τη δράση, ενώ θα βρεθείτε να παίζετε νύχτα ή μέσα σε κάποιο ορυχείο με λιγοστό φωτισμό και ανάλογους θορύβους. Θα δείτε να διαλύονται τοίχοι, έπιπλα και μηχανήματα ανάλογα με τον τρόπο που τα χτυπάτε. Αναφέρουμε, τέλος, ότι όπου υπάρχει νερό μπορείτε να το διασχίσετε κολυμπώντας.

ΑΞΙΖΕ Η ΑΝΑΜΟΝΗ;

Η αλήθεια είναι ότι το παιχνίδι άργησε υπερβολικά να κυκλοφορήσει. Τελικά, η λύση είναι να μην περιμένουμε έναν τίτλο από την πρώτη αναγγελία δημιουργίας του, διότι είναι ψυχοφθόρο και τις περισσότερες φορές δεν ικανοποιούμαστε από το αποτέλεσμα. Στην περίπτωση του JA2 το τελικό προϊόν είναι σχεδόν άψογο. Ανήκει σίγουρα στα τρία πρώτα παιχνίδια που έπαιξα φέτος (με πρώτο το Baldur's Gate). Ισως ο τρόπος παιξίματος, ίσως η αντοχή του στο χρόνο, ίσως οι φοβεροί μισθοφόροι, ίσως όλα τα παραπάνω. Σημειώστε δε ότι το manual είναι στα ελληνικά, γεγονός που διευκολύνει αρκετούς νεότερους χρήστες. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους λάτρεις του είδους και το προτείνω ακόμα και στους λιγότερο strategy (τύπου X-Com) fans ως ένα από τα καλύτερα στο είδος του. Πάντα τέτοια... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	96

93



Ο,τι καλύτερο για μετά τις διακοπές...

Η ΠΑΝΙΔΑ ΤΟΥ ARULCO!



Σε τυχαίες στιγμές μπορεί να δεχτείτε επίθεση από τα άγρια ζώα της περιοχής!



Εάν είστε τυχεροί, θα μπορέσετε να πουλήσετε το δέρμα, τα δόντια και τα νύχια τους σε πολύ καλές τιμές.



Το UEFA Champions League αποτελεί αναμφισβήτητα την κορυφαία ποδοσφαιρική διοργάνωση του πλανήτη - σε επίπεδο συλλόγων πάντα. Εκατομμύρια είναι κάθε χρόνο οι φίλαθλοι που κατακλύζουν τα γήπεδα ή στήνονται μπροστά στο γνωστό μαύρο κουτί και παρακολουθούν τους αγώνες αυτούς με μεγάλο ενδιαφέρον. Σίγουρα, η απουσία μέχρι σήμερα στο χώρο των computer games του επίσημου παιχνιδιού της διοργάνωσης ήταν μια εμφανής έλλειψη. Το κενό αυτό έρχεται να συμπληρώσει η Silicon Dreams, και απ' ό,τι φαίνεται τα καταφέρνει αρκετά καλά.

του Ηλία "Eddie" Καφούρου

ΕΤΑΙΡΙΑ
SILICON DREAMS/EIDOS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, 50MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, DirectX6 (συμπεριλαμβάνεται), 2MB VGA card, 3D accelerator (προαιρετικά)

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ξεκινώντας κάποιος το παιχνίδι, θα δει αρχικά το γνωστό βίντεο της διοργάνωσης, συνοδευόμενο από την ανάλογη μουσική υπόκρουση. Σίγουρα, μια πολύ καλή αρχή, που μας βάζει κατευθείαν στο πνεύμα του παιχνιδιού (αν δεν υπήρχε και το αστεράκι που ξεκινάει από την Τουρκία...). Ας δούμε όμως αναλυτικά τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του, και ας διαπιστώσουμε εάν και εδώ ισχύει η πασίγνωστη λαϊκή ρήση: "η αρχή είναι το ήμισυ του παντός". Περνάμε, λοιπόν, αμέσως να δούμε τα στοιχεία που πλαισιώνουν το εν λόγω παιχνίδι.



ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Τι να το κάνεις τη σήμερον ημέρα ένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι, όσο καλά γραφικά, ήχο και χειρισμό και αν διαθέτει, εάν έχει παίκτες με "μαϊμούδες" ονόματα όπως Roinaldo, Batisteta, Awen, Giorke κ.λπ. Στον τομέα αυτό όμως το UEFA Champions League είναι άψογο, καθώς περιλαμβάνει όλους τους παίκτες από όλες τις ομάδες της διοργάνωσης. Έτσι, μας δίνει την ευκαιρία να πάρουμε στα χέρια μας όλα τα αστέρια του ευρωπαϊκού ποδοσφαίρου μέσω της σημαντικότερης ποδοσφαιρικής διοργάνωσης της Γηραιάς Ηπείρου. Πέραν τούτου, έχουμε τη δυνατότητα να φτιάξουμε το δικό μας κύπελλο ή μίνι πρωτάθλημα, επιλέγοντας ως συμμετέχουσες ομάδες όποιες θέλουμε, είτε από τη φετινή διοργάνωση, είτε κάποιες από εκείνες που κατά το παρελθόν κατόρθωσαν να σηκώσουν το βαρύτιμο τρόπαιο, είτε ακόμη και κάποιες arcade ομάδες, μεταξύ των οποίων και μία dream team η οποία αποτελείται από μέλη της εταιρίας (αυτή η μετριοφροσύνη τους, βρε παιδάκι μου!). Σίγουρα, πάντως, τα προαναφερόμενα αποτελούν στοιχεία που συμβάλλουν στην αύξηση της αντοχής του παιχνιδιού στο χρόνο, προσφέροντας στο χρήστη νέες αγωνιστικές προκλήσεις. Το σημείο όπου μειονεκτεί το παιχνίδι σε αυτόν τον τομέα είναι τα πρόσωπα των παικτών, τα οποία δεν ανταποκρίνονται και τόσο στην πραγματικότητα (π.χ. ο Αλεξανδρής είναι καραφλός και με μουστάκι! - εξακολουθεί όμως να χάνει εύκολα γκολ), ωστόσο είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΚΙΝΗΣΗ

Το UEFA Champions League στον τομέα των γραφικών βασίζεται στις προηγούμενες δουλειές της Silicon Dreams, τα γνωστά σε όλους World League Soccer 98 και 99 (κυρίως). Ωστόσο περιέ-

χει κάποιες βελτιώσεις (ευτυχώς!), οι οποίες το μεταφέρουν σε υψηλότερο επίπεδο από αυτό των δύο προκατόχων του. Τα γραφικά του λοιπόν είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα και δεν δίνουν εκείνη την αίσθηση των "φουσκωτών" παικτών που έδιναν στα δύο προηγούμενα WLS. Τα γήπεδα είναι πολύ προσεκτικά σχεδιασμένα και οι φωτισμοί αλλά και οι σκιές τους τα καθιστούν πολύ ατμοσφαιρικά. Ειδικά με μια καλή κάρτα γραφικών, είμαι βέβαιος πως δεν θα μείνετε παραπονεμένοι. Ο αριθμός τους φτάνει συνολικά τα 21 και περιλαμβάνονται εκτός των άλλων το Old Trafford, το



Delle Alpi, το Nuevo Campo, ακόμη και το Ολυμπιακό Στάδιο (όχι, δυστυχώς το... γήπεδο της Ριζούπολης δεν υπάρχει). Η κίνηση των παικτών είναι και αυτή αρκετά καλή και ο χειρισμός δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ούτε πολύ απλός ούτε πολύπλοκος. Στο χρήστη που έχει ασχοληθεί με ανάλογα παιχνίδια του είδους (κυρίως με το FIFA 99) θα φανεί σίγουρα απλός, ενώ ο νέος χρήστης θα συναντήσει σίγουρα κάποιες δυσκολίες, προκειμένου να εξοικειωθεί πλήρως με όλες τις κινήσεις που είναι διαθέσιμες. Τούτο διότι, πέρα από τις βασικές κινήσεις (πάσες, σουτ κ.λπ.), με τον κατάλληλο συνδυασμό πλήκτρων μπορούν να πραγματοποιηθούν εντυπωσιακές ντρίμπλες, ανάποδα ψαλίδια και πολλές άλλες από τις φάσεις εκείνες που ομορφαίνουν το ποδόσφαιρο και το έχουν ανάγει σε βασιλιά των σπορ. Ενα θετικό στοιχείο είναι το ότι ο παίκτης μπορεί να προσδιορίσει μόνος του τα πλήκτρα χειρισμού όπως τον βολεύουν και δεν είναι αναγκασμένος να εξοικειωθεί με κάποια προκαθορισμένα. Ο συνολικός αριθμός των πλήκτρων που χρειάζονται στο παιχνίδι είναι 7 - εκτός φυσικά των πλήκτρων κατεύθυνσης.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος του UEFA Champions League είναι πολύ καλός, με πλούσια ηχητικά εφέ αλλά και λεπτομερή περιγραφή και σχολιασμό του αγώνα. Για παράδειγμα, πριν από τη σέντρα θα ακούσετε τον εκφωνητή να κάνει μια μικρή αναφορά στην ιστορία των ομάδων που αγωνίζονται και επιπλέον στο ημίχρονο αλλά και στο τέλος του αγώνα να γίνεται κάποια κριτική για την απόδοση των ομάδων. Τα μόνο ελάττωμα που πρόσεξα ήταν ότι μια-δυο φορές ο σπίκερ "ξεχάστηκε" με τα σχόλια που έκανε και έτσι πέρασε απαρατήρητη μια καλή ευκαιρία για γκολ, την οποία μετέδωσε αργότερα με διαφορά φάσης. Ακόμη, όταν γίνεται ένα ξαφνικό σουτ ο σπίκερ μερικές φορές χάνει τα λόγια του και ακούγεται ένα μικρό ηχητικό μπάχαλο. Τέλος, ο κόσμος δίνει την αίσθηση ότι συμμετέχει πραγματικά στον αγώνα και αντιδρά ανάλογα με την έκβασή του. Συνολικά και στον τομέα του ήχου η Silicon Dreams τα κατάφερε αρκετά καλά.

ΓΚΟΛ - ΓΚΟΛ - ΓΚΟΛ

Είναι γνωστό και χιλιοειπωμένο πως η πεμπτουσία του ποδοσφαίρου δεν είναι άλλη από το να δείτε την μπάλα κουρνιασμένη στα αντίπαλα δίχτυα - εκτός και αν υποστηρίζετε κάποια ομάδα που κοντεύει να ξεχάσει ακόμη και το πώς γίνεται αυτό, έτσι Νάσο; Λοιπόν, στο θέμα μας. Οταν παίζετε ενάντια σε μία από τις "μέτριες" ομάδες της διοργάνωσης, το γκολ είναι σχετικά εύκολη υπόθεση με μια μικρή εξοικείωση. Θα πρέπει λοιπόν και εδώ να εξοικειωθείτε με το συνεχές "passing game" (άλλωστε έτσι παίζεται το σύγχρονο ποδόσφαιρο), προκειμένου να διασπάτε πιο εύκολα τις αντίπαλες άμυνες, αλλά και οι ντρίμπλες εκεί που πρέπει δεν βλάπτουν. Οταν όμως έχετε απέναντί σας ένα "μεγαθήριο", θα διαπιστώσετε ξαφνικά πως ο τερματοφύλακάς τους -κυρίως- έχει υπερφυσικές δυνάμεις και τραβάει συνεχώς την μπάλα επάνω του. Εννοείται, βέβαια, πως σημαντικό ρόλο παίζει και η δυναμικότητα της ομάδας που ελέγχετε.

Ενας τρόπος να δημιουργείτε αρκετές φάσεις για γκολ είναι να προωθείτε την μπάλα στους κεντρικούς επιθετικούς σας και όταν βρεθείτε τετ-α-τετ με τον αντίπα-



Επιλέγοντας ομάδες για το custom tournament μέσα από τις προηγούμενες νικήτριες της διοργάνωσης.

λο αμυντικό, να πατήσετε το skill button. Ετσι, έχετε πολλές πιθανότητες να τον περάσετε ή ακόμα και να κερδίσετε κάποιο πέναλτι. Εκτός από το skill button μπορείτε να επιλέξετε και το πλήκτρο της επιτάχυνσης, ώστε να πετάξει ο παίκτης σας την μπάλα μπροστά και να ξεπεράσει έτσι τον ενοχλητικό αμυντικό. Απαραίτητη προϋπόθεση γι' αυτό είναι να έχει ο παίκτης σας μεγάλη ταχύτητα. Τέλος, ιδιαίτερα χρήσιμες είναι και οι προσποιήσεις δεξιά και αριστερά πριν από το τελικό σουτ.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Εκτός από την κατάρτιση της βασικής 11άδας σας, θα πρέπει να επιλέξετε και το κατάλληλο σύστημα με το οποίο θα παραταχθεί αυτή μέσα στον αγωνιστικό χώρο. Δεν υπάρχουν περιορισμοί ως προς την επιλογή συστήματος, καθώς έχετε απόλυτη ελευθερία κινήσεων σε αυτόν τον τομέα. Ωστόσο οι αρχάριοι παίκτες καλό θα ήταν να παίξουν με ένα κάπως πιο συντηρητικό σχήμα (5-3-2 ή 4-4-2) και να χρησιμοποιήσουν και έναν libero, ιδιαίτερα όταν έχουν επιλέξει μια μέτρια ή



Ο τελικός του φετινού Champions League (εντάξει, παιχνίδι είναι).

σχετικά αργή στο σύνολό της ομάδα και έχουν απέναντί τους μια καλή. Γενικά το παιχνίδι επιτρέπει στον παίκτη να παρατάξει την ομάδα του όπως ακριβώς εκείνος θέλει. Προσωπικά θεωρώ ως καλύτερο σύστημα το 4-3-3 και προτείνω η ανάπτυξη του παιχνιδιού να γίνεται με πολλές πάσες. Αποφύγετε τις πολλές σέντρες, καθώς η επίτευξη γκολ με αυτόν τον τρόπο απαιτεί πολλή εξάσκηση.


Η φάση που έκρινε τον εν λόγω τελικό.

ΕΤΟΙΜΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

Το UEFA Champions League, εκτός από τις συγκινήσεις που προσφέρει, διαθέτει και κάποια έτοιμα σενάρια, όπου ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει διάφορες καταστάσεις και προκλήσεις. Πρόκειται για πραγματικά γεγονότα που έλαβαν χώρα κατά τη διάρκεια της φάσεως των ομίλων του φετινού UEFA Champions League. Πιο συγκεκριμένα, τα έτοιμα σενάρια που διαθέτει το παιχνίδι είναι τα εξής (μέσα σε παρένθεση θα δείτε το βαθμό δυσκολίας κάθε σεναρίου, αξιολογημένο στην κλίμακα 1-5. Οσο μεγαλύτερο είναι το νούμερο αυτό τόσο πιο δύσκολο είναι το σενάριο):

- **OLYMPIAKOS - PORTO:** Ως άλλος Ελευθερόπουλος προσπαθήστε να σώσετε το πέναλτι της Porto και να κερδίσετε τον αγώνα (3).
- **CROATIA ZAGREB - OLYMPIAKOS:** Κερδίστε τον Ολυμπιακό με 3 γκολ (όνειρα!), για να προκριθείτε από τον 1ο όμιλο (5).
- **OLYMPIAKOS - FC PORTO:** Ο Αντζας έχει μόλις αποβληθεί. Μπορείτε να αντέξετε την πίεση των αντιπάλων στα 6 εναπομείναντα λεπτά (5);
- **AJAX - CROATIA ZAGREB:** Ανατρέψτε το 0-1 της Croatia (4).
- **JUVENTUS - BILBAO:** Ο Lacruz μόλις αποβλήθηκε. Μπορεί η Juventus να κερδίσει στα υπόλοιπα 5 λεπτά (3);
- **BILBAO - GALATASARAY:** Οι Τούρκοι χρειάζονται ισοπαλία για να προκριθούν (χάνουν με 1-0 στο ημίχρονο). Βοηθήστε τους (να χάσουν εννοείται!) (4).
- **JUVENTUS - ROSENBORG:** Είμαστε στο 36ο λεπτό και το σκορ είναι 2-0 υπέρ των Ιταλών. Οι Νορβηγοί χρειάζονται την ισοπαλία για να προκριθούν (5).
- **JUVENTUS - BILBAO:** Οι Ισπανοί προηγούνται 1-0. Θα μπορέσουν να αντέξουν ως το τέλος (2);
- **REAL MADRID - INTER:** Η Inter πρέπει να σώσει το πέναλτι και να κερδίσει αγωνιζόμενη με 10 παίκτες στα τελευταία 10 λεπτά (2).
- **REAL MADRID - STURM GRATS:** Μπορείτε μέσα σε 82 λεπτά να πετύχετε 6 γκολ σε βάρος των Αυστριακών (2);
- **REAL MADRID - SPARTAK MOSCOW:** Οι Ρώσοι χάνουν με 2-0 και πρέπει μέσα σε 24 λεπτά να πετύχουν 3 γκολ για να προκριθούν (4).
- **STURM GRATS - INTER:** Θα μπορέσει να κερδίσει η ομάδα του Osim ώστε να αποχαιρετίσει τη διοργάνωση με το κεφάλι ψηλά (3);
- **MANCHESTER UTD - FC BAYERN:** Στο 43ο λεπτό το σκορ είναι 1-0 και οι Γερμανοί χρειάζονται την ισοπαλία για να προκριθούν (3).
- **MANCHESTER UTD - FC BARCELONA:** Η Manchester προηγείται με 3-2, αλλά μόλις έχει αποβληθεί ο Butt. Μπορείτε να αποκρούσετε το πέναλτι και να κερδίσετε το παιχνίδι (2);



ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΤΡΟΠΑΙΟΥ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ

1960: Real Madrid
1961: SL Benfica
1962: SL Benfica
1963: AC Milan
1964: Inter Milan
1965: Inter Milan
1966: Real Madrid
1967: Celtic
1968: Manchester United
1969: AC Milan
1970: Feyenord
1971: Ajax Amsterdam
1972: Ajax Amsterdam
1973: Ajax Amsterdam
1974: Bayern Munich
1975: Bayern Munich
1976: Bayern Munich
1977: Liverpool
1978: Liverpool
1979: Nottingham Forrest
1980: Nottingham Forrest
1981: Liverpool
1982: Aston Villa
1983: Hamburg SV
1984: Liverpool
1985: Juventus
1986: Steaua Bucharest
1987: FC Porto
1988: PSV Eindhoven
1989: AC Milan
1990: AC Milan
1991: Red Star Belgrad
1992: FC Barcelona
1993: Olympique Marseille
1994: AC Milan
1995: Ajax Amsterdam
1996: Juventus
1997: Borussia Dortmund
1998: Real Madrid
1999: Manchester United



Δείγμα από τα έτοιμα σενάρια του παιχνιδιού.

- **FC BARCELONA - MANCHESTER UTD:** Βρισκόμαστε στο 73ο λεπτό και ο Rivaldo έχει μόλις ισοφαρίσει σε 3-3. Μπορείς να κερδίσεις αυτό το συναρπαστικό παιχνίδι (3);
- **BRONDBY - MANCHESTER UTD:** Οι Δανοί έχουν πετύχει ένα υπέροχο γκολ αλλά έχουν δεχθεί ...τέσσερα τυχερά. Μπορείτε να τους οδηγήσετε σε μια ιστορική νίκη στα 35 λεπτά που απομένουν (5);
- **PAO - DINAMO KIEV:** Ο Asanovic... καλπάζει και οι πράσινοι προηγούνται 2-1. Βοηθήστε τους να το διατηρήσουν στα υπόλοιπα 19 λεπτά (hint: απλώς αντικαταστήστε του Μπασινά, χεχεχε!) (3).
- **PAO - DINAMO KIEV:** Οι ίδιες συνθήκες, μόνο που τώρα παίρνετε το μέρος των Ουκρανών προσπαθώντας να τους οδηγήσετε στη νίκη (το αγαπημένο μου σενάριο) (1).
- **RC LENS - DINAMO KIEV:** Οι Γάλλοι χρειάζονται τη νίκη για να προκριθούν (3).
- **ARSENAL - RC LENS:** Οι "κανονιέρηδες" πρέπει να παντρέψουν το σε βάρος τους 0-1, για να ελπίζουν σε πρόκριση (3).
- **SL BENFICA - FC KAISERSLAUTERN:** Οι Γερμανοί είναι πίσω στο σκορ με 2 γκολ και πρέπει τουλάχιστον να μειώσουν στο 1 για να προκριθούν (3).
- **PSV EINDHOVEN - SL BENFICA:** Οι Λουζιτανοί πρέπει να κερδίσουν για να προκριθούν, αλλά χάνουν ήδη με 1-0. Ομως έχουν μόλις κερδίσει πέναλτι και η βάση για τη μεγάλη αντεπίθεση είναι έτοιμη να εγκατασταθεί (2).
- **FC KAISERSLAUTERN - PSV EINDHOVEN:** Η Eindhoven κερδίζει 1-0, αλλά μόλις αποβλήθηκε ο τερματοφύλακάς της. Μπορεί να διατηρήσει τη νίκη της (4);
- **PSV EINDHOVEN - HJK HELSINKI:** Η Helsinki πάει για τη μεγάλη έκπληξη, αφού προηγείται στο 43' με 0-1. Θα αντέξει ως το τέλος (1);



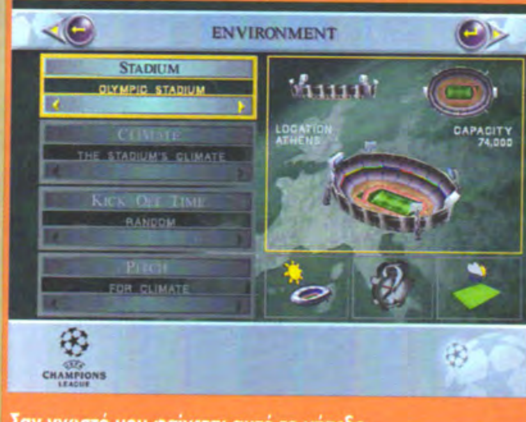
Ε, μην αφήσουμε και τους τακτικούς μας πελάτες παραπονεμένους!

ΟΛΑ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΟΛΑ ΩΡΑΙΑ ('Η ΜΗΠΩΣ ΟΧΙ;)

Ενα "περίεργο" σημείο του παιχνιδιού είναι η κίνηση των παικτών στον αγωνιστικό χώρο. Ετρεξα το παιχνίδι σε δύο διαφορετικά συστήματα και είδα μια σημαντική διαφορά. Ετσι, σε έναν PII 400 με 128MB μνήμη και κάρτα Viper 550, όταν υπήρχαν αρκετοί παίκτες στην οθόνη, το παιχνίδι κυριολεκτικά σερνόταν. Αντίθετα σε έναν Celeron 300A (με το γνωστό βέβαια overclocking στα 450), 64MB μνήμη και κάρτα Monster 3D II 8MB, η βελτίωση στον τομέα αυτό είναι αρκετά αισθητή. Σίγουρα είναι ένα σημείο που πρέπει να προσέξει και ο χρήστης, αλλά περισσότερο θα έπρεπε να το είχε προσέξει η ίδια η εταιρία προτού βγάλει το παιχνίδι στην κυκλοφορία.

Επιπλέον, θέλω να σημειώσω και 2-3 ψεγάδια που βρήκα στον τομέα του χειρισμού. Καταρχήν, σχεδόν όλα τα βολέ του τερματοφύλακά μου κατέληγαν στα πόδια ή τα κεφάλια των αντιπάλων. Ακόμα μερικές φορές, όταν έτρεχα στον κενό χώρο για να μαζέψω μια μπαλιά, ο παίκτης μού έδινε την εντύπωση πως με έναν μαγικό τρόπο περνούσε μέσα από την μπάλα και την έχανε. Επιπλέον, έχετε υπόψη σας πως ο χειρισμός του τερματοφύλακα εξαρτάται και από εσάς. Μην περιμένετε δηλαδή πως απλώς θα κοιτάτε την κατάληξη της μπάλας, η οποία θα εξαρτάται από τις ικανότητες του φύλακα - αγγέλου σας, αλλά θα πρέπει να τον βοηθήσετε και εσείς, ώστε να μην πάθει κανένα λουμπάγκο (από τις πολλές φορές που θα πρέπει να σκύψει για να μαζέψει την μπάλα από τα δίχτυα του). Ακόμη ένα πολύ ενοχλητικό στοιχείο που συνάντησα ήταν η παρουσία του γνωστού για τα πράσινα αισθήματά του Σωτήρη Μπέλλου κατά τη διάρκεια της δοκιμής και η συνεχής υποστήριξη των αντιπάλων μου από αυτόν! Θέλω λοιπόν μέσα από το άρθρο μου αυτό να τον ενημερώσω για το εξής: Σωτήρη, τελικά σήκωσα την κούπα!

Ενα άλλο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι τα τάκλιν σας, καθώς ο διαιτητής δεν είναι και πολύ φιλικός μαζί σας, εάν δεν έχετε υπό τον έλεγχό σας μια μεγάλη ευρωπαϊκή ομάδα (μίλησε κανείς για κυκλώματα της UEFA;) και ιδιαίτερα όταν αντιμετωπίζετε μια τέτοια. Με κάνουν να πιστεύω πως πρέπει να είναι απόφοιτοι της φημισμένης σχολής διαιτησίας "Ο Χασάπης", ιδρυτής και πρόεδρος της οποίας είναι ο ΜΗ αξιότιμος "κύριος" H. Kroug. Οσο εκνευριστικό και αν είναι όμως αυτό το γεγονός, όπως και να το κάνουμε προσδίδει αρκετή δόση ρεαλισμού, καθώς κάτι ανάλογο συμβαίνει -ως επί το πλείστον- και στην καθημερινή ποδοσφαιρική ζωή μας. Ακόμη ένα παράδοξο αφορά στο ότι πολλές φορές έκανα τάκλιν στον αντίπαλο από πίσω χωρίς να τιμωρηθώ, ενώ αντιθέτως με μια απλή προβολή χρεωνόμουν αμέσως με κάρτα. Επίσης, μερικές φορές μού δινόταν η εντύπωση πως ο διαιτητής έβαζε κάποιον παίκτη μου στο μάτι (όχι, δεν εννοώ μόνο τον Ανατολάκη).

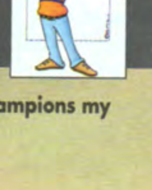


Σαν γνωστό μου φαίνεται αυτό το γήπεδο.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Συνολικά το UEFA Champions League είναι ένα παιχνίδι που ανταποκρίνεται στις υψηλές απαιτήσεις του ονόματος που φέρει παρά τα κάποια μικροελαττώματα που διαθέτει (άλλωστε ουδείς τέλειος). Καταφέρνει, πάντως, εν τέλει να αποδώσει όλη την αίσθηση και την ατμόσφαιρα που δίνει η εν λόγω διοργάνωση. Αποτελεί σίγουρα μια καλή επιλογή για τους φίλους των παιχνιδιών ποδοσφαίρου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85
81	



We are the champions my friend...

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

REVIEWER	ΣΚΟΥΛΙΚΑΡΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	83%



Πριν από περίπου δύο χρόνια εμφανίστηκε ένα παιχνίδι στην αγορά, ονόματι Constructor, που πέρασε στα ψιλά των περιοδικών του χώρου, κυρίως λόγω του πολύ δύσκολου gameplay του. Σε αυτό ο παίκτης αναλάμβανε το ρόλο ενός εργολάβου και σκοπός του ήταν να δημιουργήσει τη γειτονιά των ονείρων του. Η Studio 3 (διανομή από την Infogrames) διόρθωσε τα κακώς κείμενα, βελτίωσε τα γραφικά, τροποποίησε το σενάριο και μας έφερε το Street Wars Constructor Underworld.

Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος του, το SWCU μας μεταφέρει στην Αμερική την εποχή της ποταπαγόρευσης, όταν αντίπαλες συμμορίες πολεμούσαν για την οικονομική -και όχι μόνο- κυριαρχία σε πέντε φανταστικές πόλεις της χώρας. Στη διάθεσή σας έχετε νόμιμα και παράνομα (κυρίως τα δεύτερα!) μέσα, με τα οποία θα πρέπει να ικανοποιείτε τις απαιτήσεις και εντολές του εκάστοτε Νονού. Ετσι, μπορείτε να χτίσετε μία μεγάλη γκάμα κτιρίων που περιλαμβάνει εστιατόρια, ξενοδοχεία, σινεμά, γραφεία κηδειών, τυπογραφεία, night clubs, καζίνο καθώς και βοηθητικά κτίρια (νοσοκομείο, φυλακή, νεκροταφείο και το gadget factory που χρησιμεύει στην αναβάθμιση των εγκαταστάσεών σας), τα απαραίτητα εργοστάσια παραγωγής πρώτων υλών (τσιμέντο, τούβλα και ατσάλι) και μία σειρά σπιτιών για τους λεγόμενους "ανεπιθύμητους". Στους τελευταίους συμπεριλαμβάνονται οι Hodlums, ομάδα χούλιγκαν, ιδανικοί για "ανακαινίσεις" αντίπαλων κτιρίων, ο Παπάς, ο οποίος συγκεντρώνει δωρεές για "φιλανθρωπικούς" σκοπούς, το Φάντασμα, που στοιχειώνει αντίπαλα σπίτια διώχνοντας τους πάντες από αυτά, η Hooker (τη μετάφραση αφήνουμε σε εσάς... -αγκίστρο, ίσως;), η οποία διοργανώνει strip πάρτι στη μέση του δρόμου αποσπώντας την προσοχή των περαστικών και σταματώντας τους από τις εργασίες τους, ο Bruto, χαρακτήρας βγαλμένος από την ταινία ο "Ψυχοπαθής Δολοφόνος με το Πριόνι" με δράση εφάμιλλη του ρόλου αυτού, και, τέλος, ο Junior, ο Saboteur που πειραματίζεται στα κτίρια αντιπάλων ενώνοντας τα καλώδια του ηλεκτρικού με τις υδραυλικές εγκαταστάσεις και αντιστρόφως!!!



Το SWCU διακοσμείται από συμπαθητικά γραφικά και ήχο με όμορφα cutscenes κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το gameplay έχει βελτιωθεί αρκετά σε σχέση με το Constructor, καθώς δεν αναγκάζει τον παίκτη να ασχολείται με εκνευριστικές λεπτομέρειες (όπως το να οργανώνει ομάδες υπό τις διαταγές ενός επιστάτη), ενώ το AI τόσο των ανθρώπων σας όσο και των αντίπαλων συμμοριών είναι σε ικανοποιητικά επίπεδα.

Ενας τίτλος που συνιστά μία καλή προσπάθεια από τη Studio 3, που μπορεί άνετα να σταθεί απέναντι στον ανταγωνισμό του χώρου, με κύριο όπλο το χιούμορ του και το σχετικά εύκολο αλλά αρκετά ελκυστικό gameplay.

RENT A HERO

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	74%

Το "Rent a Hero" είναι το νέο παιχνίδι της neo (λογοπαίγνιο ε;) σε συνεργασία με την THQ, την εταιρία που μας πρόσφερε το πολύ καλό Redjack - Revenge of the Brethren. Δυστυχώς, όμως, το Rent a Hero δεν αποδεικνύεται τόσο καλό όσο ο προκάτοχός του (γι' αυτό άλλωστε το βρίσκετε σε αυτή τη στήλη). Ο λόγος για τον οποίο υποστηρίζω κάτι τέτοιο είναι το ότι στερείται των βασικών χαρακτηριστικών που πρέπει να έχει ένα adventure:

1ον: Κάθε adventure πρέπει να έχει χαρακτήρες. Το Rent a Hero μπορεί να διαθέτει χαρακτήρες, αλλά κανένας τους δεν αναλύεται σε βάθος (εκτός ίσως από τον Rodrigo). Τι νόημα έχει να βοηθήσεις την πετσοφόρητη γυναίκα (ελεύθερη απόδοση του leather-clad woman), αν δεν έχεις κάνει έναν σοβαρό διάλογο μαζί της; Πολύ δε περισσότερο δεν βρίσκω κανένα νόημα στο να την αφήνεις να πεθάνει προς το τέλος του παιχνιδιού αν δεν σε ενδιαφέρει καθόλου η ζωή της. Τι νόημα έχει να τα φτιάξεις με τη Cynthia, αν το μόνο που έχεις πει μαζί της είναι "ωραίο τζάκι ε; ωραίο κρεβάτι ε;" κ.λπ.; Ποιος ο λόγος να πας να δεις το φίλο σου και πληροφοριοδότη Louis, όταν αυτός που είναι -και καλά- ο καλύτερος φίλος σου δεν θέλει να σου μιλήσει, γιατί έχει όρεξη να ποτίσει τα λουλούδια του; Τέλος πάντων, ποιος ο λόγος να τερματίσεις ένα adventure στο οποίο τον τελικό κακό σκοτώνει-νικάει άλλος;

2ον: Κάθε adventure πρέπει να έχει αρκετούς προς επίλυση γρίφους αλλά και κάποιο μέσο βαθμό δυσκολίας. Το συγκεκριμένο παιχνίδι όχι μόνο δεν έχει αρκετούς γρίφους αλλά είναι και πανεύκολο. Είναι το πιο εύκολο adventure που έχω παίξει στη ζωή μου. Για να καταλάβετε, το τελείωσα μέσα σε 4-5 ώρες!

3ον: Κάθε adventure πρέπει να έχει γρίφους που εξασκούν το μυαλό και τη λογική, και όχι γρίφους που βασίζονται στην τύχη. Εχει που έχει, λοιπόν, το Rent a Hero λίγους γρίφους, το ένα τρίτο αυτών βασίζεται καθαρά στην τύχη. Για παράδειγμα, στο τέλος του παιχνιδιού πρέπει να αντιμετωπίσετε έξι κακούς μάγους μέσα σε σύστημα virtual reality. Εκτός του ότι κάθε μάγος (το





sprite) του παιχνιδιού είναι ίδιος με τον άλλο, θα πρέπει να τους βγάλετε από τη μέση με το να μεταμορφώνεστε σε κάποιο από τα πρόσωπα που συναντήσατε στο διάβα σας. Το κακό είναι ότι δεν υπάρχει κανένα στοιχείο που να δείχνει σε ποιον και γιατί πρέπει να μεταμορφωθείτε για να τους αντιμετωπίσετε. Καθαρή τύχη!

Σε γενικές γραμμές, το Rent a Hero είναι ένα adventure που ναι μεν θυμίζει τις παλιές, καλές εποχές των adventures τρίτου προσώπου, από την άλλη όμως προκαλεί εκνευρισμό εξαιτίας των χαμηλής ποιότητας γρίφων αλλά και του σεναρίου του. Πιστεύω ότι έχει δοθεί περισσότερη βάση στα τεχνικά χαρακτηριστικά από ό,τι στο gameplay και το adventure στοιχείο του παιχνιδιού - γεγονός κατά τη γνώμη μου απαράδεκτο. Προτείνεται μόνο για αρχάριους adventurers, χωρίς να θέλω να θίξω κανέναν, αφού μόνο για αυτούς θα είχε διάρκεια μεγαλύτερη των 10-14 ωρών.

SAVAGE ARENA

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	78%

Το Rugby στην Ελλάδα, δυστυχώς (ή ευτυχώς, διαλέξτε ένα από τα δύο), δεν υπάρχει. Ετσι, ίσως να μην εκτιμηθεί επαρκώς αυτό το... ιδιαίτερα συμπαθές παιχνίδι βίας που, ας πούμε, είναι και αθλητικό - σημειωτέον ότι παρουσιάζει ομοιότητες με το rugby (ως προς τη βία) και το χάντμπολ (ως προς τους κανόνες). Βέβαια, θα σκεφτείτε ότι δολοφονικά tacklings βλέπουμε σε εβδομαδιαία (συνήθως κυριακάτικη) βάση, όμως όχι αυτά που υπάρχουν στο παιχνίδι. Ποιο παιχνίδι; Το Savage Arena από τη Rage Software. (Savage Arena και Rage Software: Και μετά λένε ότι η νεολαία έχει γίνει πολύ βίαιη).

Τέλος πάντων, ύστερα από αυτές τις πολύ σημαντικές σκέψεις (άραγε σας ενδιαφέρουν;), ας γίνει μία αναφορά στο παιχνίδι αυτό καθαυτό. Βρισκόμαστε κάπου προς τα τέλη του 21ου αιώνα, όταν μετά την εφαρμογή "φασιστικών" μέτρων για την καταπολέμηση των ναρκωτικών, των ασθενειών, της βίας και της κυβερνητικής διαφθοράς (χα, ας γελάσω) αναπτύσσεται ένα άθλημα αρκετά βίαιο και με ελάχιστους κανόνες, έτσι για να το ρίχνουν λίγο έξω οι πολίτες. Το όνομα αυτού Savage Arena. Μάλιστα δημιουργούνται πρωταθλήματα και κατηγορίες, έτσι για να υπάρχει ένα αίσθημα... ευγενούς άμιλλας και συναγωνισμού.

Εσείς τώρα μπορείτε είτε να ασχοληθείτε με το άθλημα μέσω ενός mutliplayer παιχνιδιού -μπορείτε να έχετε στη διάθεσή σας όπλα, μπόμπες (όχι τα ...σάντουιτς) ή αλυσοπρίονα- είτε να ξεκινήσετε το "κοουτσάρισμα" μίας ομάδας και να την οδηγήσετε από τα αλώνια στα σαλόνια - πιο συγκεκριμένα από τη χαμηλότερη τοπική κατηγορία στην "Α' Εθνική".

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλός: να σκοράρετε. Αν δεν το κάνετε, χάσατε (χωρίς να σημαίνει, όμως, ότι αν το κάνετε έχετε κερδίσει στα σίγουρα). Το "ζουμί" του παιχνιδιού δεν βρίσκεται τόσο στην προσπάθεια να πετύχετε γκολ αλλά κυρίως στην άμυνα, όπου το αίμα ρέει άφθονο. Γενικά, πάντως, κρίνεται αξιόλογο παιχνίδι, με αρκετά... σαδιστικά και αιματηρά στοιχεία (μπορείτε πάντως να απενεργοποιήσετε την εμφάνιση του αίματος), αρκετά καλά γραφικά (μέγιστη ανάλυση 1.024x768 και μερική χρήση της 3D κάρτας που απαιτείται για το παιχνίδι), έντονη και ασταμάτητη δράση και συμπαθητική μουσική επένδυση. Προτείνεται σε αυτούς που καρφώνουν το φαγητό τους προτού το φάνε, σε αυτούς που πίνουν Campari, τοματοχυμό, χυμό από σαγκουίνι και, γενικά, οτιδήποτε κόκκινο και σε εκείνους που παραγγέλνουν την πίτσα τους με έξτρα τομάτα.



Σημείωση: Ο γράφων θα ήθελε να ζητήσει συγγνώμη για οποιαδήποτε "χαζά" τμήματα του κειμένου. Η ζέστη τον έχει χτυπήσει κατακούτελα...

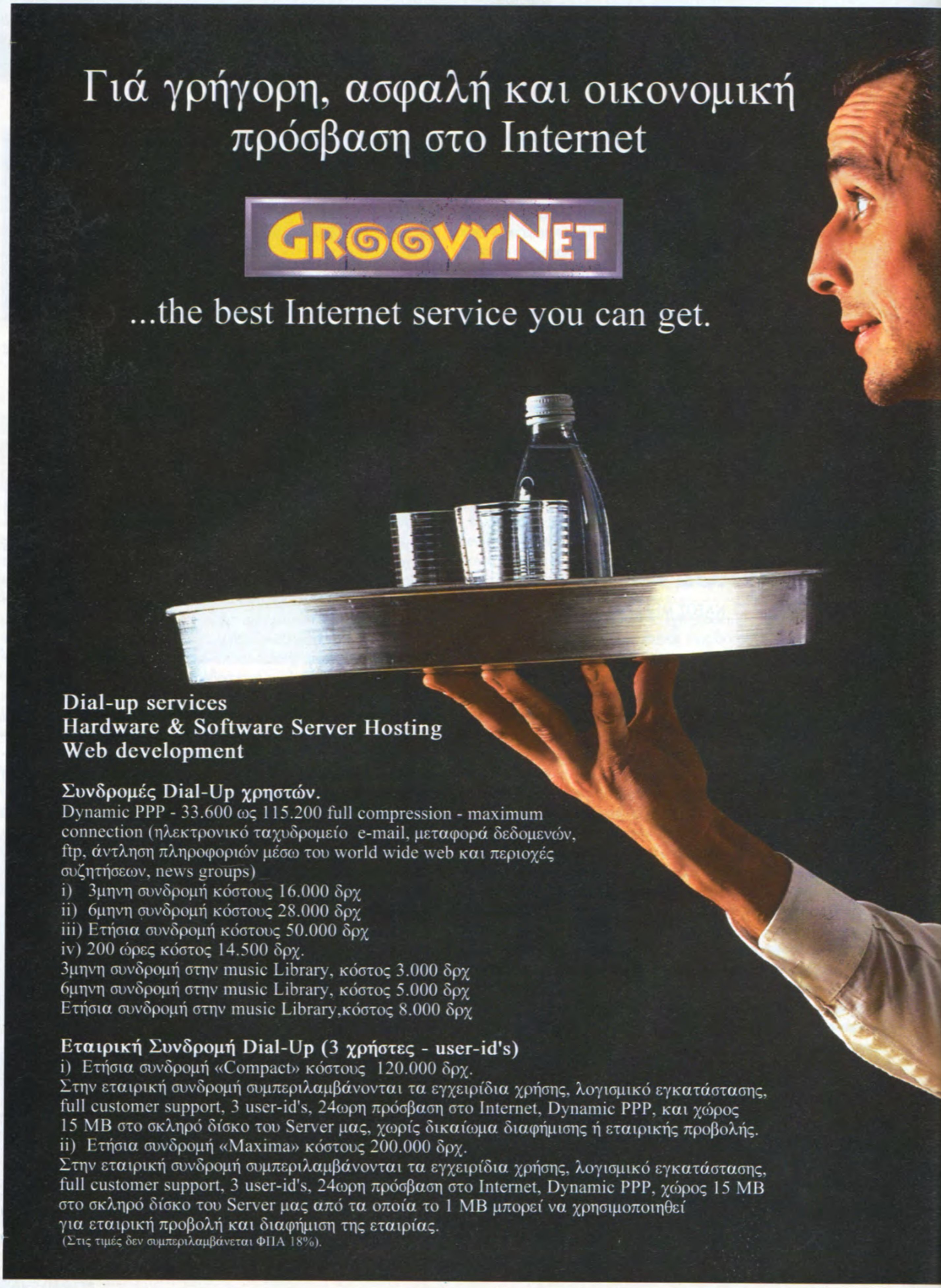
RUBIK'S GAMES

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	75%

Γνωρίζετε τον κύβο του Rubik; Αν όχι, είστε -το λιγότερο- απαράδεκτοι. Αυτό διότι ο εν λόγω κύβος έχει πουλήσει πάνω από 22.000.000 κομμάτια και -σύμφωνα με μετρήσεις- ένα στα πέντε άτομα είναι ευτυχείς κάτοχοι ενός τέτοιου μαραφετιού. Ακόμα αναρωτιέστε τι είναι αυτό, ε; Για να μην τα πολυλογούμε, είναι ένα πνευματικό παιχνίδι. Αναλυτικότερα, πρόκειται για έναν κύβο κάθε πλευρά του οποίου έχει διαφορετικό χρώμα, αποτελείται δε από άλλους μικρότερους περιστρεφόμενους. Σκοπός είναι περιστρέφοντας τους μικρότερους κύβους να ταιριάξουν οι πλευρές του μεγάλου, ώστε να έχουν το ίδιο χρώμα. (Μπερδεύτηκα και μόνο που το έγραψα.) Ισως νομίσετε ότι είναι εύκολο, αν όμως προσπαθήσετε να "λύσετε" τον κύβο, θα διαπιστώσετε πόσο δύσκολο μα και εθιστικό είναι. Η Hasbro Interactive, βλέποντας την επιτυχία του κύβου, σκέφτηκε πως θα μπορέσει να διεκδικήσει ένα μερίδιο της αγοραστικής πίτας μεταφέροντας αυτά τα παζλ και άλλα συναφή στους υπολογιστές μας. Από τεχνικής απόψεως τα έχει καταφέρει επιτυχώς, καθώς το παίγνιο διαθέτει πολύ ωραία γραφικά και ηχητική επένδυση όπου χρειάζεται. Θα κληθείτε από την ιδιοφυΐα του είδους Erno Rubik να "διαγωνιστείτε" σε πέντε αρκετά δύσκολα παζλ (ο Rubik, όπως θα έχετε διαπιστώσει, έχει δανείσει το όνομά του στους "χαριτωμένους" κύβους). Μεταξύ άλλων θα βρείτε τον κλασικό κύβο, το cover up, το playground, το zip through και, τέλος, το paint war. Μπορείτε να παίξετε με τον κύβο στην οθόνη του υπολογιστή σας, στο όμορφα σχεδιασμένο τρισδιάστατο περιβάλλον του παιχνιδιού, ενώ μετά δύνασθε να δοκιμάσετε την εφαρμογή της λύσης και στο πραγματικό που μπορεί να διαθέτετε στο σπίτι. Ακόμα μπορείτε να διαγωνιστείτε σε όλα τα παζλ μαζί υπό τη μορφή τουρνουά και να διεκδικήσετε έτσι τον τίτλο του master of puzzles. (Αν τα καταφέρετε, θα σκεφτούμε σοβαρά να σας χρίσουμε βοηθούς του συντάκτη της ομώνυμης στήλης του περιοδικού μας Νάσου Μπέλλου). Αν δεν σας φτάνουν τα ανωτέρω, μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας παζλ μέσω του αντίστοιχου constructor που θα βρείτε στον τίτλο ή να διαγωνιστείτε με ζωντανούς αντιπάλους με όλες τις γνωστές μεθόδους σύνδεσης (TCP/IP, Modem, LAN κ.λπ).



Αν σας αρέσουν τα δύσκολα, τότε καλά θα κάνετε να αγοράσετε τον τίτλο. Θα περάσετε αρκετές ευχάριστες ώρες μαζί του. Σας αφήνω για την ώρα, αφού πρέπει να λύσω αυτό το καταραμένο παζλ που με έχει δυσκολέψει αρκετά. Bye! PC


Γιά γρήγορη, ασφαλή και οικονομική πρόσβαση στο Internet
GROOVYNET
...the best Internet service you can get.
Dial-up services
Hardware & Software Server Hosting
Web development
Συνδρομές Dial-Up χρηστών.
Dynamic PPP - 33.600 ως 115.200 full compression - maximum connection (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο e-mail, μεταφορά δεδομενών, ftp, άντληση πληροφοριών μέσω του world wide web και περιοχές συζητήσεων, news groups)
i) 3μηνη συνδρομή κόστους 16.000 δρχ
ii) 6μηνη συνδρομή κόστους 28.000 δρχ
iii) Ετήσια συνδρομή κόστους 50.000 δρχ
iv) 200 ώρες κόστος 14.500 δρχ.
3μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 3.000 δρχ
6μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 5.000 δρχ
Ετήσια συνδρομή στην music Library,κόστος 8.000 δρχ
Εταιρική Συνδρομή Dial-Up (3 χρήστες - user-id's)
i) Ετήσια συνδρομή «Compact» κόστους 120.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, και χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας, χωρίς δικαίωμα διαφήμισης ή εταιρικής προβολής.
ii) Ετήσια συνδρομή «Maxima» κόστους 200.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας από τα οποία το 1 MB μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εταιρική προβολή και διαφήμιση της εταιρίας.
(Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%).


JERONIMO CREATIVE
www.groovy.gr
Πληροφορίες : 6134444

HINTS & TIPS

Γεια σας, καλοί μου φίλοι, και καλό χειμώνα. Πώς τα περάσαμε στις διακοπές; Εγώ πάντως πέρασα πολύ καλά και απόλαυσα και την τελευταία έκλειψη ηλίου από τον πύργο ενός αδελφικού μου φίλου όπου και είχαμε 100% κάλυψη...Ναμαστε λοιπόν και πάλι μαζί, ύστερα από δύο μήνες, με τα τελευταία hints & tips που κυκλοφορούν στην... πιάτσα. Αν έχετε κολλήσει σε κάποιο παιχνίδι, συμβουλευθείτε αμέσως τη στήλη αυτή. Α, και κάτι ακόμα. Τα cheats που βρίσκετε εδώ αναφέρονται στις original εκδόσεις των παιχνιδιών και όχι σε τυχόν... "πονηρές" εκδόσεις. Οσοι λοιπόν έχετε στην κατοχή σας "αυθεντικά clopyright" CD, μην περιμένετε να λειτουργούν όλα τα κόλπα και οι κωδικοί.

Από τον Nosferatu, Master of cheat suckers

BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST

Ξεκινάμε με κάποια κόλπα για τη συνέχεια ενός πολύ επιτυχημένου παιχνιδιού. Για να κάνετε λοιπόν τη ζωή σας ευκολότερη, ακολουθήστε τα εξής βήματα:

Ανοίξτε το αρχείο baldur.ini (με το notepad), το οποίο βρίσκεται στο directory που έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι, και προσθέστε τη γραμμή (φράση) Cheats=1 κάτω από τον τίτλο Game Options. Κατόπιν σώστε το τροποποιημένο πλέον αρχείο και





τρέξτε το παιχνίδι. Αφού λοιπόν ξεκινήσετε, πατήστε τα πλήκτρα Ctrl και Tab, ώστε να ανοίξει ένα παραθυράκι όπου και θα πληκτρολογήσετε τα cheats. Δώστε λοιπόν κάποιο από τα παρακάτω και πατήστε Enter για να τα ενεργοποιήσετε. Τέλος, πατήστε και πάλι Ctrl και Tab για να κλείσετε το παραθυράκι αυτό.

AMUL17 - Αποκτάτε το φυλαχτό του Greenstone.





MISC20 - Αποκτάτε μια τούφα μαλλιών του Kirindale.

MISC21 - Πλαστογράφηση του Wardstone.

SCRL5A - Πνευματική (νοητική) κυριαρχία.

SCRL5B - Αμυντική αρμονία.

SCRL5C - Προστασία από τους κεραυνούς.

SCRL5D - Προστασία από τις σατανικές ακτίνες.

SCRL5E - Αντοχή επιπέδου champion.

SCRL5F - Χαοτικές διαταγές.

SCRL5G - Διώξιμο κάποιας κατάρας.

SCRL5H - Αύξηση συναισθήματος.

DRAKAN

Σας αρέσουν τα παραμυθάκια με δράκους; Αν ναι, να ένα παιχνίδι που θα τραβήξει σίγουρα το ενδιαφέρον σας, μια και σας δίνει τη δυνατότητα να ταξιδέψετε σε μέρη μαγικά πάνω στην πλάτη ενός δράκου. Για να κάνετε λοιπόν τη "βόλτα" σας πιο εύκολη, πατήστε το talk button (το προκαθορισμένο από το παιχνίδι πλήκτρο είναι το \), δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς και πατήστε Enter.

debug off - Debug Mode Off

debug on - Debug Mode On

sanctuary - God Mode

smeghead - Ανάκτηση Health στο 100%

DUNGEON KEEPER 2

Η επιστροφή του σατανικού Horny είναι πλέον γεγονός στη συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού Dungeon Keeper. Αν λοιπόν η περιπλάνησή σας στο σκοτεινό βα-



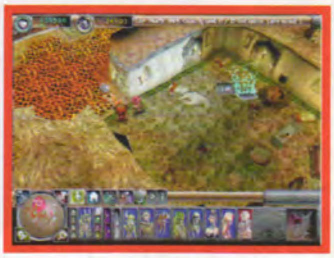


σίλειο του Κάτω Κόσμου σας δυσκολεύει ελαφρώς (ή βαρέως, δεν έχει σημασία), τότε πατήστε τα πλήκτρα Ctrl, Alt και C ταυτόχρονα ενώ παίζετε και δώστε έναν από τους ακόλουθους cheat codes:

- do not fear the reaper (μμμ, σαν να βλέπω επιρροές από Blue Oyster Cult) - Πέρασμα στο επόμενο επίπεδο
- feel the power - Ολα τα skills των τεράτων ανεβαίνουν στο 10.
- fit the best - Πρόσβαση σε όλα τα δωμάτια και τις παγίδες.
- i believe its magic - Αποκτάτε πλήρεις μαγικές δυνατότητες.
- now the rain has gone - Πλήρης χάρτης.
- show me the money - Περισσότερα χρήματα για το βαλάντιό σας.
- this is my church - Πρόσβαση σε όλα τα δωμάτια.

Πέρα από τους παραπάνω κωδικούς, μπορείτε να προσθέσετε και κάποιες παραμέτρους στην Command line του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να γίνει είτε εκτελώντας το εκτελέσιμο αρχείο (εδώ είναι το dk2.exe) μέσω DOS prompt προσθέτοντας στο τέλος την παράμε-





τρο -levelx (όπου x το επίπεδο που επιθυμείτε, π.χ. αν θέλετε να ξεκινήσετε από το 4ο επίπεδο, θα πρέπει να γράψετε dk2.exe -level4) είτε δημιουργώντας κάποια shortcuts (τον τρόπο μπορείτε να δείτε στην παράγραφο "command line parameters").

GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969

Το add-on ενός πολύ καλού παιχνιδιού, το οποίο όμως δεν έχει την ανάλογη επιτυχία στη χώρα μας (άγνωστο γιατί), όπου ο παίκτης παίρνει μέρος σε διάφορες αποστολές ως μέλος μιας συμμορίας. Μπορείτε λοιπόν να κάνετε πιο εύκολες τις αποστολές σας, δίνοντας κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς ενώ παίζετε:

- **6661970 ή iamfilth** - Αποκτάτε άπειρες ζωές.
- **asawindow ή deathtoall** - Το ίδιο με το προηγούμενο, συν το ότι πατώντας το πλήκτρο * αποκτάτε όλα τα όπλα.
- **averyrichman** - Κερδίζετε 999999999 (μόνο;) πόντους.





- **driveby** - 999999999 πόντοι, όλα τα όπλα, και πατώντας το * όλα τα αντικείμενα.
- **flashmotor** - Πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.
- **Debug Mode**
- **travelcard** - Αποκτάτε άπειρες ζωές και όλα τα όπλα (2 σε 1).

HIDDEN AND DANGEROUS

Στο προηγούμενο τεύχος από αυτήν ακριβώς τη στήλη είχαν δημοσιευθεί κάποια tips για το παιχνίδι αυτό, τα οποία όμως - όπως αποδείχθηκε εκ των υστέρων- αφορούσαν στην demo έκδοση. Τώρα λοιπόν ήρθε η ώρα για τα cheats που αφορούν στην πλήρη έκδοσή του. Ενώ λοιπόν βρίσκεστε στην αρχική (εισαγωγική) οθόνη του παιχνιδιού, πληκτρολογήστε iamcheater ή iwillcheat και ξεκινήστε το παιχνίδι. Από εδώ και πέρα πληκτρολογώντας έναν από τους ακόλουθους κωδικούς θα έχετε το ανάλογο αποτέλεσμα:



- **allitems** - Όλα τα αντικείμενα στη διάθεσή σας.

ΤΑ HINTS & TIPS ΤΟΥ 1999

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
ABE'S ODYSSEY	103	POWERSLIDE	104
AGE OF EMPIRES 2	108	RAGE OF MAGES	103,107
ALIENS vs PREDATOR	108	RAILROAD TYCOON 2	103
ALPHA CENTAURI	104,105	RAINBOW SIX	102
ARMY MEN	103	REDLINE	106
BALDUR'S GATE	103,104	REQUIEM	107
BLADE RUNNER	103	RESIDENT EVIL 2	105
BLOOD 2	103,104	RESIDENT EVIL 2 PLATINUM	106
CAESAR 3	103	ROLLERCOASTER TYCOON	107
CARMAGEDDON 2	103,105	S.C.A.R.S.	108
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	106,107	SETTLERS 3	106
CIVILIZATION 2	106	SHOGO	104,105
COLIN McRAE RALLY	105	SIMCITY 3000	103,104
COMMANDOS: BTCOD	105,106,107	SIN	102
DEER HUNTER	102	SNOWMOBILE RACING	107
DELTA FORCE	104	SOLDIERS AT WAR	105
DUNE 2000	103	SOUTH PARK	106
FIFTH ELEMENT	102	SPORT CARS GT	107
FUTURE COP: LAPD	107	STARCRAFT	104
GET MEDIEVAL	102	STARCRAFT: BROOD WAR	103
GRAND TOURING	105	STAR TRECK: BIRTH OF THE FEDERATION	108
HALF-LIFE	102	STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	108
HERETIC II	102	STAR WARS: EPISODE 1 RACER	108
HEROES OF MIGHT & MAGIC	102	TEST DRIVE 5	102
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	106	THIEF: THE DARK PROJECT	105
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	102	TOCA 2	106
HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)	108	TOMB RAIDER 3	103,105
IMPERIUM GALACTICA	106	TRESPASSER	102,105
KING'S QUEST 8	107	TUROK 2	105
MEN IN BLACK	104	ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	106
MIGHT & MAGIC VI	107	UNREAL	102
MOTO RACER	103	WAR OF THE WORLDS	104
MYTH 2: SOULBRINGER	103,104,106	WARGASM (DEMO)	103
NBA LIVE 99	105	WCW NITRO	106
NEED FOR SPEED 3	108	WING COMMANDER: PROPHECY	107
NEED FOR SPEED 4	108	WING COMMANDER: SECRET OPS	102
NHL '99	107	WWII FIGHTERS	108
NIGHTMARE CREATURES	104	WORMS ARMAGEDDON	107
POPULUS: THE BEGINNING	102	X-WING ALLIANCE	107

HINTS & TIPS





- **Cantdie** - God Mode.
- **debugdrawvolumes** - Wire Mode.
- **enemyf** - Βλέπετε τον εχθρό σας.
- **funnyhead** - Big Head Mode.
- **gamedone** - Ολοκληρώνετε την τρέχουσα αποστολή.
- **gamefail** - Αποτυγχάνετε στην τρέχουσα αποστολή (γιατί να θέλει κάποιος να το κάνει αυτό άραγε).
- **goodhealth** - Αποκτάτε 100% Health.





- **killthemall** - Σκοτώνει αμέσως όλους τους εχθρούς σας.
- **Laracroft** - Δείτε το παιχνίδι με... άλλο μάτι.
- **Nohits** - God Mode.
- **Openalldoor** - Ανοίγονται μεμιάς εμπρός σας όλες οι πόρτες του παιχνιδιού.
- **Playercoords** - Βλέπετε τα επιτεύγματά σας έως εκείνη τη στιγμή.
- **Resurrect** - Επαναφέρετε στη ζωή τα μέλη της ομάδας σας που την έχασαν.
- **Showtheend** - Δείτε την τελική ταινία (finale).

MIDTOWN MADNESS

Η προσέγγιση της Microsoft σε παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτων (προσωπικά πιστεύω πως το πιο ενδιαφέρον πράγμα στο παιχνίδι αυτό είναι η ύπαρξη του νέου Beetle). Αν, τέλος πάντων, ασχολείστε μαζί του, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, Alt, Shift, F7 έως ότου εμφανιστεί ένα μικρό box στην οθόνη, στο οποίο μπορείτε να δώσετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς (σημ.: Λειτουργεί μόνο σε single player mode).

- **/big** - Μεγάλοι σε μέγεθος άνθρωποι.
- **/dizzy** - Αλλάξτε την όψη του ουρανού.
- **/fuzz** - Απενεργοποιεί τα ραντάρ των περιπολικών.





- **/grav** - Η βαρυτική έλξη ελαττώνεται στο ήμισυ.
- **/nodamage** - Δεν παθαίνετε ζημιές.
- **/nosmoke** - Δεν βγάζουν καπνό τα λάστιχα ή η μηχανή όταν παθαίνετε κάποια ζημιά.
- **/puck** - Απενεργοποιεί τις τριβές στο δρόμο.
- **/smoke** - Επαναφέρει την ύπαρξη καπνού στις ζημιές.



- **/swap** - Αντικαθιστά το τρένο με μια σειρά από ατράκτους Boeing 737!
- **/talkfast** - Γρήγορη αναμετάδοση (ο Μαυρομάτης την κάνει;).
- **/talkslow** - Αργή αναμετάδοση (όπως μεταδίδει τις ειδήσεις ο Χατζηνικολάου).
- **/tiny** - Μικροσκοπικοί άνθρωποι.
- **/ufo** - Αντί αεροπλάνων εμφανίζονται UFOs.



Επιπλέον και σε αυτό το παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα να τροποποιήσετε τις command line parameters, έτσι ώστε να ενεργοποιήσετε κάποιο ή κάποια cheats. Ετσι, λοιπόν, προσθέστε μία από τις ακόλουθες παραμέτρους μετά το κυρίως εκτελέσιμο αρχείο:

- **allcars** - Αμεση πρόσβαση σε όλα τα οχήματα.
- **allrace** - Αμεση πρόσβαση σε όλες τις κούρσες. (π.χ.: C:\Midtown\midtown.exe -allcars -allrace)

PREMIER MANAGER 99

Ενα αρκετά καλό παιχνίδι management που έχει ως κυρίαρχο όπλο του τα πολύ καλά γραφικά και ως κυριότερο μειονέκτημά του το ότι ο παίκτης έχει πρόσβαση μόνο στο αγγλικό πρωτάθλημα. Πώς θα σας φαινόταν, λοιπόν, αν μπορούσατε να πάρετε υπό τον έλεγχό σας όποια ομάδα θέλετε από το γερμανικό, το ισπανικό ή και το ιταλικό πρωτάθλημα; Αν το βρίσκετε ενδιαφέρον, δεν έχετε παρά να πληκτρολογήσετε τη φράση all teams στο κυρίως μενού του παιχνιδιού. Αντε και πρωταθλητές...





COMMAND LINE PARAMETERS

Ορισμένα cheats απαιτούν την αλλαγή των command line παραμέτρων. Μην πανικοβάλλεστε καθώς αυτό με απλά λόγια σημαίνει το εξής: Κάνετε δεξί κλικ πάνω στο desktop και επιλέγετε new shortcut. Τότε εμφανίζεται ένα παραθυράκι, στο οποίο πρέπει να ορίσετε την command line που θα "διαβάζει" το shortcut. Βρείτε λοιπόν πού βρίσκεται το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού (επιλογή browse) και στη συνέχεια προσθέστε το - ακολουθούμενο από την παράμετρο που θέλετε. Τέλος, θα πρέπει να τρέξετε το παιχνίδι από το shortcut αυτό, έτσι ώστε να τρέξει με το cheat ενεργοποιημένο.





RAGE OF MAGES 2

Αλλο ένα παιχνίδι που σκοπεύει να μας μυήσει στα μυστικά της μαγείας. Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, δεν έχετε παρά να πατήσετε Enter σε κάποιον χάρτη του παιχνιδιού και να πληκτρολογήσετε ##Cowad. Εν συνεχεία, δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:



- **#create [amount] gold** - Extra gold.
- **#create None Gloves** - Μαγικά γάντια που βοηθούν το πέταγμα στον αέρα.
- **#create Very Rare Crystal Two Handed Sword** - Αποκτάτε ένα special όπλο.
- **#event [number]** - Δείχνει τους διαλόγους στα units.







- **#hide map** - Απόκρυψη του χάρτη.
- **#killall** - Σκοτώνει όλες τις εχθρικές units.
- **#modify army +god** - God mode.
- **#modify army +spells** - Ολα τα ξόρκια διαθέσιμα.
- **#pickup all** - Συγκεντρώστε όλα τα σακιά (εκτός από αυτά στις Units).
- **#show map** - Σας δείχνει ολόκληρο το χάρτη.
- **#victory** - Αμεση νίκη στο round όπου βρίσκεστε.

SYSTEM SHOCK 2

Να και μερικά κόλπα για το νέο αυτό action - adventure παιχνίδι. Ενώ λοιπόν παίζετε, κρατήστε πατημένο το shift και κατόπιν πατήστε το ";" και δώστε τον κωδικό summon_obj ακολουθούμενο από έναν από τους εξής κωδικούς (σας δίνει το αντικείμενο που αναγράφεται):

- **medkit**
- **fusion cannon**
- **electro shock**









- **shotgun**
- **worm launcher**
- **pistol**
- **gren launcher**
- **stasis field generator**
- **crystal shard**
- **emp rifle**
- **assault rifle**
- **20 nantines**

(Π.χ.: summon_obj emp rifle)

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Το νέο πολυαναμενόμενο παιχνίδι στρατηγικής της Gt Interactive (review του θα βρείτε στο παρόν τεύχος) κατέφθασε. Αν λοιπόν νομίζετε πως χρειάζεστε κάποιο χεράκι βοηθείας στην προσπάθειά σας να εκμηδενίσετε τους αντιπάλους σας ή απλώς για να προσθέσετε κάποια νέα στοιχεία στο παιχνίδι σας, τότε ενεργήστε ως εξής:

Ξεκινήστε ένα παιχνίδι σε skirmish ή σε multiplayer mode. Πατήστε enter για να εμφανιστεί ένα message board. Εν συνεχεία πατήστε το "+", δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς και πατήστε enter. Εάν μετά θέλετε να τους απενεργοποιήσετε, απλώς ξαναγράψτε τους.

- **atm** - Αυξάνει στο maximun το mana σας.
- **Clock** - In-game clock.
- **f2menu** - Εμφανίζει το μενού.
- **fogcolor [1-256]** - Τροποποιεί τους χρωματισμούς της ομίχλης.
- **lightrange [1-20]** - Αλλάζει της αντανακλάσεις των κεραυνών.
- **logo [1-9]** - Τροποποιεί τα χρώματα των φυλών.
- **lotsablood** - Περισσότερο αίμα (μμμ, αυτό το cheat φτιάχτηκε σίγουρα για μένα).
- **makeposter** - "Τραβάτε" μια screen shot.
- **nameunit [unit]** - Μετονομάζετε τη unit που επιλέγετε.
- **nowisee** - Δείχνει τον πλήρη χάρτη.
- **vidmode** - Αλλάζει την ανάλυση της οθόνης.
- **wackyfog** - Μεταβάλλει τα κυμαινόμενα εφέ ομίχλης.
- **wackywater** - Μεταβάλλει τα κυμαινόμενα εφέ του νερού.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα 2 τελευταία tips απαιτούν τη χρήση 3D accelerated κάρτας για να λειτουργήσουν. PC







TUROK 2: SEEDS OF EVIL
ΜΕΡΟΣ Β'

Πώς περάσατε το καλοκαιράκι; Μπανάκια ε; Τι; Εξαιτίας των διακοπών δεν βρήκατε τον απαραίτητο χρόνο να τερματίσετε το Turok 2; Ε, το "PC Master" είναι για ακόμα μία φορά εδώ, προκειμένου να σας βοηθήσει να τερματίσετε ένα από τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Ας μπούμε όμως στο ψητό...

Του Δημήτρη "Seed of Evil" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Levels Hall

Προχώρησε ευθεία και βρες την πόρτα που φαίνεται στη φωτογραφία δίπλα - αυτή οδηγεί στο LEVEL 3. Πλησίασέ την και χρησιμοποίησε πάνω της τα κλειδιά. Αφού την ανοίξεις, μπες μέσα και στη συνέχεια στην portal που υπάρχει πίσω από αυτή.

LEVEL 3: THE DEATH MARSHES

Mission Objectives:

* Ελευθέρωσε 5 φυλακισμένους.

* Κατάστρεψε 3 αποθήκες πυρομαχικών.

* Βρες το energy totem της πίστας και υπερασπίσου το.

Προχώρησε μπροστά, πέρνα απέναντι από τη γέφυρα και προχώρησε προς τα αριστερά. Βλέπεις έναν War Club να καταστρέφει μια γέφυρα. Αφού τον σκοτώσεις, πέσε κάτω και ακολούθησε το μονοπάτι στα αριστερά, πηδώντας από τη μία πλατφόρμα στην άλλη. Φτάνοντας στην άλλη πλευρά, στρίψε δεξιά και κατέβα χρησιμοποιώντας τους κορμούς. Συνέχισε ευθεία και πήδα πάνω από την γκρεμισμένη γέφυρα που βλέπεις στα αριστερά σου. Προχώρησε δεξιά και μπες στο πρώτο μονοπάτι που βρίσκεις στα αριστερά. Συνέχισε να προχωρείς και μέσω του κορμού που βλέπεις πέρνα απέναντι. Εξακολουθείς περνώντας ακόμα δύο κορμούς, έως ότου δεις ένα άνοιγμα. Μπες στο μονοπάτι στα αριστερά και πάρε το κλειδί που βρίσκεις εκεί. Γύρνα πίσω και προχώρησε ευθεία (προσοχή, γιατί ένας War Club πετάγεται από κάτω και σου επιτίθεται). Συνεχίζεις ευθεία και συναντάς ακόμα μία γκρεμισμένη γέφυρα. Πέρνα την (μη φοβάσαι να ακουμπήσεις τη λάσπη, δεν διατρέχεις κίνδυνο από αυτή). Προχώρησε προς τα αριστερά και ακολούθησε τα Life Energies. Πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα φτάνεις σε μια περιοχή με κάτι κτίρια. Προχώρησε λίγο ακόμα έως ότου δεις μία portal και μία γέφυρα που οδηγεί σε ένα κλουβί. Αγνόησε την portal προς το παρόν και πέσε πίσω από αυτήν μέσα στη λάσπη. Στη λάσπη βλέπεις μερικά κόκκινα Life Energies. Ακολούθησέ τα και θα βρεις ένα Satchel Charge. Τώρα γύρνα πίσω και προχώρησε στη γέφυρα. Σκότωσε τους φρουρούς που υπάρχουν εκεί και πυροβόλησε την κλειδαριά του κλουβιού, ώστε να ανοίξεις την πόρτα του. Ελευθέρωσε το φυλακισμένο (ακουμπώντας πάνω του) και κάνε μία στροφή προς τα αριστερά. Βλέπεις μία πλατφόρμα. Πήγαινε στη μέση της γέφυρας και πήδα απέναντι σε αυτή. Από εκεί προχώρησε ευθεία, ώσπου πηδώντας από βράχο σε βράχο να φτάσεις σε μία οθόνη με μία σκάλα. Ανέβα τη σκάλα και σκότωσε τον War Club που είναι εκεί. Προχώρησε προς την μπροστινή πλευρά του κτιρίου που υπάρχει εκεί και πυροβόλησε τις τέσσερις κλειδαριές που θα συναντήσεις για να ανοίξει η πόρτα του. Μπες στην portal που βλέπεις μπροστά σου και θα βρεθείς στην πρώτη αποθήκη που πρέπει να καταστρέψεις. Συνέχισε ευθεία το τούνελ, μέχρι να φτάσεις σε ένα μεγάλο δωμάτιο, στο κέντρο του οποίου υπάρχει ένα μεγάλο κουτί με εκρηκτικά. Τοποθέτησε πάνω του το Satchel Charge και... όπου φύγει φύγει. Ο χρόνος που σου αφήνει το παιχνίδι μέχρι να



Ενας Satchel Charge.



Αυτή η πόρτα οδηγεί στο τρίτο Level.

βγεις από την αποθήκη είναι ελάχιστος, γι' αυτό τρέξε όσο πιο γρήγορα μπορείς προς την έξοδο. Αφού βγεις από την portal, πήγαινε στην άλλη portal που σου είπα προηγουμένως να αγνοήσεις και μπες μέσα της.

Προχώρησε για αρκετή ώρα ευθεία (περνώντας πάνω από κάποιους κορμούς και πηδώντας πάνω από μερικές πλατφόρμες) και θα φτάσεις σε ένα σημείο με ένα πέτρινο μονοπάτι. Προχώρησε λίγο ευθεία και στο σταυροδρόμι ακολούθησε το αριστερό μονοπάτι και φτάνεις σε μία περιοχή με ένα Save Portal και ένα κλειδί. Πάρε το κλειδί, και γύρνα στο σημείο όπου πήγες αριστερά στο πέτρινο μονοπάτι. Ακολούθησε τον άλλο δρόμο και θα σου επιτεθεί ένας Juggernaut. Σκότωσέ τον, μπες στην τρύπα που αυτός δημιούργησε καθώς σου επιτέθηκε και μπες στην portal που βρίσκεις εκεί.

Προχώρησε ευθεία περνώντας από κάποιους κορμούς που χρησιμεύουν σαν γέφυρες και από μερικά κτίρια. Ακόμα ένας Juggernaut σου επιτίθεται δημιουργώντας τρύπα στον τοίχο. Αφού τον σκοτώσεις, ακολούθησε γύρω γύρω τον τοίχο και θα βρεις έναν πύργο με έναν War Club πάνω του. Προς το παρόν αγνόησέ τον και προχώρησε προς τη γέφυρα που υπάρχει εκεί. Βρίσκεις μία portal αλλά δεν πρέπει να μπεις ακόμα μέσα της. Πήγαινε από πίσω της και, αφού σκοτώσεις ακόμα δύο War Clubs, πάτα το διακόπτη που βρίσκεις εκεί. Γύρνα τώρα στον πύργο και ανέβα τη σκάλα. Σκότωσε τον War Club (αν δεν τον σκότωσες προηγουμένως) και πήδα στο κτίριο που βρίσκεται στα δεξιά σου (στην οροφή του, όπου υπάρχουν και τα life energies). Ανέβα στον κορμό που βλέπεις εκεί και πέρνα απέναντι. Πέσε κάτω και προχώρησε λίγο ευθεία μέχρι να βρεις την Warp Portal (την άνοιξες πατώντας το διακόπτη μερικές γραμμές πιο πριν). Μπες μέσα της και θα βρεθείς σε ακόμα ένα διαστημόπλοιο γεμάτο εξωγήινους. Προχώρησε ευθεία και θα δεις τρία δωμάτια: ένα αριστερά, ένα δεξιά και ένα μπροστά σου. Καθάρισε πρώτα τα δωμάτια που είναι αριστερά και δεξιά σου και στη συνέχεια αυτό που βρίσκεται μπροστά σου. Προχώρησε ευθεία και, αφού βρεις ακόμα ένα κομμάτι του Nuke Weapon, μπες στην portal που υπάρχει εκεί. Αφού βγεις, γύρνα στην portal που έγραψα προηγουμένως να αγνοήσεις και μπες μέσα της.

Προχώρησε ευθεία, πάνω στη γέφυρα, και προχώρησε μέχρι να φτάσεις σε στερεό έδαφος. Αφού σκοτώσεις μερικούς War Clubs, ανέβα στον πύργο που υπάρχει εκεί. Κοίτα στα αριστερά όπως ανεβαίνεις και θα δεις κάτι πολεμίστρες. Πήδα σε αυτές και πέσε κάτω. Πάρε από εκεί το Satchel Charge και τώρα γύρνα στο σημείο από το οποίο ξεκίνησες τη συγκεκριμένη περιοχή. Ακολούθησε το πέτρινο μονοπάτι που υπάρχει εκεί και θα φτάσεις σε έναν πύργο. Ανέβα πάνω του μέσω της σκάλας στο αριστερό μέρος του και, αφού ανέβεις, πέρνα απέναντι χρησιμοποιώντας τον κορμό που υπάρχει εκεί. Βρίσκεις άλλο ένα κτίριο με κλειδαριές στην πόρτα του. Πυροβόλησε τις κλειδαριές στην πόρτα και, αφού την ανοίξεις, μπες μέσα της. Τώρα μπες στην portal που βρίσκεις εκεί. Βρίσκεσαι σε ακόμα μία αποθήκη. Προχώρησε και εδώ ευθεία, μέχρι να βρεις ένα μεγάλο δωμάτιο με ένα επίσης μεγάλο κιβώτιο στο κέντρο του (περίπου). Βάλε πάνω του το Satchel Charge και, για ακόμα μία φορά, ΤΡΕΧΑ! Αφού βγεις έξω μέσω του portal, γύρνα στον πρώτο πύργο της περιοχής όπου ανέβηκες και ακολούθησε τις κίτρινες life energies. Ακολούθησε το μονοπάτι περνώντας πάνω από κάτι κορμούς και θα φτάσεις σε μία γέφυρα. Ακολούθησέ την και αυτή και στο αδιέξοδο ανέβα στον πύργο στα αριστερά. Πήδα πάνω από τον τοίχο στα δεξιά όπως ανεβαίνεις και, αφού σκοτώσεις έναν ακόμα Juggernaut, μπες στην portal που υπάρχει εκεί.



Ορίστε τι τραβάει ένας καημένος συντάκτης του "PC Master" για να βγάλει μία φωτογραφία!



Μαμά μου, ένας Juggernaut!!!

Προχώρησε ευθεία, στη γέφυρα, σκοτώνοντας εχθρούς, μέχρι να φτάσεις στην άλλη άκρη της. Προσοχή στους Juggernauts! Προχώρησε στο μονοπάτι και πήδηξε απέναντι. Μόλις περάσεις απέναντι σου επιτίθεται ακόμα ένας Juggernaut. Αφού τον σκοτώσεις, προχώρησε ευθεία και μπες στο δεύτερο άνοιγμα που συναντάς στα αριστερά. Προχώρησε στο μονοπάτι και σκότωσε τον Juggernaut που σου επιτίθεται. Φτάνεις σε μία περιοχή με ένα κεκλιμένο επίπεδο. Ανέβα σε αυτό και θα φτάσεις σε μία περιοχή με μία portal και μία save portal. Μπες μέσα στην portal.

Στη νέα οθόνη προχώρησε ευθεία και θα σου επιτεθεί ένας War Club. Αφού τον σκοτώσεις, προχώρησε προς τη γέφυρα που υπάρχει εκεί. Αφού τους σκοτώσεις όλους, προχώρησε λίγο μπροστά και σκότωσε ακόμα δύο Juggernauts. Ανοίγει μία πόρτα που οδηγεί σε μία portal. Αγνόησέ την προς το παρόν και προχώρησε προς τα δεξιά, όπως κοιτάς την πόρτα που μόλις άνοιξε, και πέσε κάτω. Σκότωσε τον War Club, πάρε τον Grenade Launcher και ελευθέρωσε το φυλακισμένο πυροβολώντας τις κλειδαριές της πόρτας του και ακουμπώντας πάνω του. Τώρα γύρνα στην portal που σου είπα να αγνοήσεις και μπες μέσα της.



Die die, my darling!

Ξεκινώντας στη νέα περιοχή, ακολούθησε το μονοπάτι που υπάρχει στα δεξιά και θα φτάσεις σε μία περιοχή με δύο κλουβιά. Ελευθέρωσε τους δύο φυλακισμένους και στη συνέχεια ακολούθησε το μονοπάτι προς τα δεξιά. Βρίσκεις μία σκάλα, την οποία ανεβαίνεις. Μπες στην είσοδο μπροστά σου και προχώρησε αριστερά μέχρι να βρεις ακόμα ένα κλουβί. Ελευθέρωσε τον κρατούμενο που βρίσκεται μέσα στο κλουβί (Mission objective 1 Complete) και συνέχισε να προχωρείς σκοτώνοντας τέρατα. Βρίσκεις μία portal. Αγνόησέ την προς το παρόν και ανέβα στη σκάλα που υπάρχει απέναντι από την portal. Είσαι πάνω σε έναν τοίχο. Προχώρησε προς τα αριστερά και μετά από λίγο θα βρεις στα αριστερά σου το κλουβί του 5ου κρατούμενου. Πάνω του υπάρχει ακόμα ένα Satchel Charge. Πάρε το και συνέχισε να προχωρείς πάνω στον τοίχο. Φτάνεις σε ένα σταυροδρόμι. Ακολούθησε το δεξί μονοπάτι και πάρε το Eagle Feather που βρίσκεις εκεί. Γύρνα πίσω στο σταυροδρόμι και ακολούθησε το άλλο μονοπάτι (αυτό με τα κίτρινα life energies). Βγαίνεις σε χερσαίο έδαφος. Ακολούθησε τον τοίχο που βλέπεις μπροστά σου και στην άκρη του βλέπεις κάτι σκαλιά. Ανέβα τα και ενεργοποίησε το διακόπτη που βλέπεις εκεί. Τώρα γύρνα στο σημείο όπου βρήκες το Eagle Feather και ακολούθησε το μονοπάτι. Πέσε κάτω και ανέβα τα "σκαλιά" που βλέπεις εκεί για να ανεβείς σε έναν άλλο τοίχο. Πέρνα απέναντι με τη βοήθεια ενός κορμού και μπες στη Warp Portal που βρίσκεις εκεί. Μέσα, προσφέρεις το Eagle Feather και παίρνεις το "Breath of Life" Talisman. Γύρνα τώρα στην portal που σου είπα να αγνοήσεις και μπες μέσα της.

Ακολούθησε το μονοπάτι στα δεξιά μέχρι να βρεις μία σκάλα. Ανέβα την και προχώρησε αριστερά, μέχρι να βρεις άλλο ένα κτίριο με τέσσερις κλειδαριές. Άνοιξε την πόρτα πυροβολώντας τις κλειδαριές και, αφού σκοτώσεις τον War Club, μπες στην portal που υπάρχει εκεί. Βρίσκεσαι σε ακόμα μία αποθήκη. Βρες και πάλι το δωμάτιο με το μεγάλο κουτί και βάλε πάνω του το Satchel Charge. Αφού ανατιναχτεί η αποθήκη, τρέχα γρήγορα έξω (Mission Objective 2 Completed). Έξω σημείωσε την περιοχή, γιατί θα χρειαστεί να ξαναγυρίσεις σε αυτή μόλις βρεις το "Eye of Truth" Talisman. Προχώρησε τώρα προς τα πίσω και μπες στην portal στα αριστερά σου.

Προχώρησε ευθεία και στρίψε δεξιά. Προχώρησε ξανά ευθεία και πάρε το κλειδί. Σκότωσε τους raptors που σου επιτίθενται και μπες στην πόρτα που είναι ακριβώς απέναντι από αυτήν από την οποία μπήκες στο δωμάτιο με το κλειδί. Σκότωσε τους δύο Juggernauts και μπες στην πόρτα που άνοιξε. Εκεί βλέπεις άλλη μία στρογγυλή portal. Μπες μέσα της και οδήγησε στο Energy Totem της πίστας. Σκότωσε όλους τους εχθρούς που επιτίθενται και... θα οδηγηθείς πάλι στο levels hall, αφού τελείωσες την πίστα.



Ελευθερώνοντας έναν κρατούμενο.

Levels Hall

Προχώρησε ευθεία και βρες την πόρτα που φαίνεται στη φωτογραφία δίπλα - οδηγεί στο LEVEL 4. Πλησίασέ την και χρησιμοποίησε πάνω της τα κλειδιά. Αφού την ανοίξεις, μπες μέσα της και στη συνέχεια στην portal που υπάρχει πίσω από αυτή.

LEVEL 4: LAIR OF THE BLIND ONES

Mission Objectives:

* Κλείσε 3 Thermal Vents.

* Βρες το energy totem της πίστας και υπερασπίσου το.

Προχώρησε μπροστά μέχρι να φτάσεις σε έναν γκρεμό. Στη συνέχεια προχώρησε προς τα δεξιά και, αφού σκοτώσεις δύο Leapers, πέσε μέσα στη μεγάλη χαράδρα που βρίσκεις μπροστά σου. (Σημείωση: Αν αντί για το σημείο στο οποίο έστριψες δεξιά στρίψεις αριστερά, θα φτάσεις στο σημείο όπου πρέπει να πας όταν ξαναγυρίσεις στην πίστα, για να πάρεις το Primagen Key της πίστας.) Κάτω, ψάξε πίσω από τους καταρράκτες. Πίσω από έναν από αυτούς βρίσκεις ένα τούνελ, το οποίο και ακολουθείς. Προχώρησε ευθεία και, όταν φτάσεις στην άκρη του, πέσε μέσα στην τρύπα που υπάρχει εκεί. Στη νέα περιοχή προχώρησε ευθεία και στρίψε αριστερά στο πρώτο στενό που βρίσκεις. Προχώρησε λίγο μπροστά και, αφού σκοτώσεις τον Endtrail που θα συναντήσεις πέσε στο νερό κάτω. (Σημείωση: Κάτω από το νερό βρίσκεις το Harpoon Gun.) Κολύμπησε προς την άλλη πλευρά της λίμνης και κάτω από το νερό θα βρεις μία μυστική σπηλιά. Προχώρησε μέσα στη σπηλιά αγνοώντας το τούνελ στα αριστερά και κολύμπησε πιο μέσα. Βρίσκεις έναν διακόπτη, τον οποίο και πατάς. Τώρα γύρνα στην επιφάνεια, για να πάρεις λίγο αέρα, και στη συνέχεια μπες στο τούνελ. Αφού βγεις στην επιφάνεια, προχώρησε λίγο μπροστά και στον γκρεμό προχώρησε στο μονοπάτι που βρίσκεται στα

δεξιά. Σκότωσε τους Endtrail που συναντάς και, αφού περάσεις τις γέφυρες και φτάσεις στην κορυφή του "λόφου", πήδα απέναντι και πιάσου από τα ξύλα που θα δεις. Ανέβα πάνω (τα ξύλα χρησιμεύουν σαν σκάλα) και στη συνέχεια πέρασε τη γέφυρα στα δεξιά. Από κάτω σου, τώρα, υπάρχει ένας Endtrail. Σκότωσέ τον με το Tek Bow χρησιμοποιώντας την επιλογή Sniper Mode και πέσε κάτω. Ακολούθησε το τούνελ που βρίσκεις εκεί και θα βρεθείς σε ένα δωμάτιο γεμάτο αραχνούλες. Αφού τις σκοτώσεις, προχώρησε προς την άλλη πλευρά του δωματίου και ανέβα στα ξυλαράκια που βρίσκεις εκεί. Ακολούθησε το τούνελ και θα βρεθείς πάλι σε ένα δωμάτιο με αράχνες. Σκότωσε τες, καθώς και έναν Raptoid, και ανέβα στα ξυλαράκια που υπάρχουν σε έναν τοίχο του δωματίου. Προχώρησε στο τούνελ και στο νέο δωμάτιο θα έχεις την πρώτη σου επαφή με έναν Blind One. Αφού τον σκοτώσεις, προχώρησε προς τα δεξιά του δωματίου και θα βρεις ένα μονοπάτι. Ακολούθησέ το και θα φθάσεις σε ένα μεγάλο πέρασμα πάνω από μία λίμνη. Συνέχισε να ακολουθείς το μονοπάτι και θα συναντήσεις μία Warp Portal. Μην μπεις ακόμα μέσα της, γιατί δεν έχεις το Eagle Feather που χρειάζεσαι - σημείωσε ωστόσο τη θέση της. Γύρνα στο σημείο πάνω από τη λίμνη και πέσε στο νερό. Κάτω βρίσκεις ένα σημείο, σε στερεό έδαφος, όπου υπάρχει ένας διακόπτης και ακόμα μερικά ξυλάκια. Ανοιξε το διακόπτη και ανέβα στα ξυλάκια. Πάνω, αφού σκοτώσεις το περίεργο φίδι, αγνόησε την portal (μια και οδηγεί πίσω) και ακολούθησε το μονοπάτι στα αριστερά. Προς το τέλος του μονοπατιού στρίψε δεξιά και πέσε στην τρύπα θα δεις εκεί.

Στην επόμενη οθόνη ακολούθησε το μπροστά-δεξιά μονοπάτι. Βγαίνεις σε ένα δωμάτιο, η πόρτα κλείνει πίσω σου και σου επιτίθεται μία Giant Spider. Αφού τη σκοτώσεις, ανοίγει μία άλλη έξοδος. Ακολούθησέ την και θα φτάσεις σε ένα μεγάλο δωμάτιο με δύο Endtrails, μία λίμνη, μία ξύλινη πόρτα και μία πέτρα που χρειάζεται ένα κλειδί. Σκότωσε τους δύο Endtrails και βρες το διακόπτη που υπάρχει εκεί. Ενεργοποίησέ τον και θα ανοίξουν δύο μονοπάτια. Μπες και στα δύο με όποια σειρά θες και, όταν φτάσεις στο τέλος τους, κοίτα πάνω - θα δεις δύο Switches (έναν σε κάθε μονοπάτι). Πυροβόλησέ τους και θα ανοίξει μία πόρτα στη λίμνη που υπήρχε στο προηγούμενο δωμάτιο. Γύρνα στο προηγούμενο δωμάτιο και πέσε στη λίμνη. Προχώρησε ευθεία και ανέβα στη σκάλα που βρίσκεις. Τώρα ανέβα σε μία από τις δύο επόμενες σκάλες και, αφού συλλέξεις το Charge Dart Rifle, ανέβα στη γέφυρα. Προχώρησε ευθεία και σκότωσε τον Blind One που σου επιτίθεται. Τώρα πάρε το κλειδί που βρίσκεις (το πράγμα που αιωρείται σε σχήμα τραπεζίου) και πέσε κάτω. Χρησιμοποίησέ το στην πέτρινη "κλειδωνιά" και μία πόρτα θα ανοίξει. Σκότωσε τον Blind one με τη βαλλίστρα και στη συνέχεια πυροβόλησε το βαρέλι, ώστε με την έκρηξη να δημιουργήσεις μία γέφυρα. Πέρνα απέναντι (προσοχή γιατί πέφτουν πέτρες από το ταβάνι). Συνέχισε



Μπούχου... μέχρι και οι αράχνες με φτύνουν.

να προχωρείς με προσοχή, μέχρι που φτάνεις σε ένα δωμάτιο με έναν γκρεμό. Σκότωσε τις αραχνούλες που σου επιτίθενται και ακολούθησε το μονοπάτι στα δεξιά. Ακολούθησε το μονοπάτι, χωρίς να σταματήσεις στο πρώτο πέρασμα που βρίσκεις στα δεξιά και στο επόμενο πέρασμα βρίσκεις ακόμα μία Giant Spider. Σκότωσέ την και πάρε το Flame-Thrower που αφήνει πίσω της. Τώρα μπες στο προηγούμενο πέρασμα και πάρε το κλειδί που βρίσκεις εκεί. Αφού σκοτώσεις τους εχθρούς που σου επιτίθενται θα ανοίξει μία νέα πόρτα. Μπες σε αυτή και περίμενε λίγο μέχρι να ανοίξει η πύλη. Πέρνα τη γέφυρα, σκότωσε τον blind one και συνέχισε να προχωρείς ευθεία. Σκότωσε ακόμα έναν Blind One και μία Giant Spider και πυροβόλησε το βαρέλι για να φτιάξεις μία γέφυρα. Πέρνα απέναντι και ακολούθησε το μονοπάτι. Βρίσκεις ένα Save Portal. Συνέχισε να προχωρείς και πέρνα τη γέφυρα που βλέπεις μπροστά σου. Προσοχή, γιατί την άλλη άκρη της φυλάει ένας Blind One. Τώρα πυροβόλησε το διακόπτη που υπάρχει πάνω και δεξιά της πύλης και αυτή θα ανοίξει. Συνέχισε την πορεία σου σκοτώνοντας Blind Ones, πυροβολώντας Switches και περνώντας από γέφυρες. Θα φτάσεις σε ένα σημείο όπου υπάρχει διάδρομος δεξιά. Στρίψε και πέσε στην τρύπα που υπάρχει στο έδαφος.



Βρίσκοντας ένα κλειδί για το επόμενο level.

Στη νέα περιοχή ακολούθησε το μονοπάτι στα δεξιά και θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο με μερικές πλατφόρμες αιωρούμενες πάνω από το νερό. Κάνε save και άρχισε να πηδάς από τη μία πλατφόρμα στην άλλη (σε περίπτωση που πέσεις κάτω, κάνε load το save). Οταν φτάσεις στην τελευταία πλατφόρμα, πήδα στον καταρράκτη απέναντι. Προχώρησε τώρα μέσα από το τούνελ που βρίσκεις και, στο τέλος του, πέσε



Αυτή η πόρτα οδηγεί στο τέταρτο level.

κάτω. Σκότωσε τους Leapers που σου επιτίθενται και πήδα στην πλατφόρμα μπροστά σου για να πάρεις το Sacred Eagle Feather. (Τώρα, όποια στιγμή θελήσεις μπορείς να γυρίσεις στο Warp Portal που είχαμε συναντήσει στην αρχή του Level για να πάρεις ακόμα ένα Talisman.) Πέσε κάτω, μέσα στην τρύπα, και προχώρησε στους καταρράκτες πέφτοντας συνεχώς, μέχρι να φτάσεις σε μία λίμνη. Ψάξε στο βορειοδυτικό μέρος του δωματίου για έναν διακόπτη και πυροβόλησέ τον για να μετακινηθεί. Σκότωσε τους Leapers που σου επιτίθενται και μπες κάτω από την επιφάνεια του νερού για να βρεις ένα τούνελ σχεδόν κάτω από το διακόπτη. Ακολούθησέ το και, αφού βγεις στην επιφάνεια, συνέχισε να το ακολουθείς. Βρίσκεις μία ξύλινη πλατφόρμα. Ακολούθησέ την προς τα αριστερά και σκότωσε τους Endtrails που συναντάς. Βρίσκεις ακόμα ένα τούνελ, μία ξύλινη πλατφόρμα και ακόμα ένα τούνελ, τα οποία ακολουθείς. Ακολουθώντας τα, φτάνεις σε ένα δωμάτιο. Προχώρησε λίγο προς τα εμπρός και θα σου επιτεθούν τρία Giant Spiders. Βγες από την έξοδο που ανοίγει αφού σκοτώσεις τις αράχνες και συνέχισε να προχωρείς στο τούνελ σκοτώνοντας αραχνούλες. Φτάνεις σε μία πύλη. Περίμενε να κατέβει η γέφυρα και η πύλη θα ανοίξει. Συνέχισε την πορεία σου σκοτώνοντας Blind Ones, μέχρι να βρεις διάδρομο στα δεξιά σου. Μπες σε αυτό το διάδρομο και πήδα στην πλατφόρμα κάτω για να πάρεις ακόμα ένα κλειδί. Αφού το πάρεις, κάνε μία στροφή 180 μοιρών και θα δεις ότι εκεί όπου έπεσες υπάρχουν ξυλάκια ώστε να μπορείς να ανέβεις ξανά. Πήδα και πιάσου από αυτά για να ανέβεις. Προχώρησε στο διάδρομο και σκότωσε τον Blind One πίσω από το βράχο. Συνέχισε να προχωρείς σκοτώνοντας Blind Ones και περνώντας γέφυρες και στο δρόμο σου θα συναντήσεις ένα Satchel Charge. Πάρε το και συνέχισε να προχωρείς. Κάποια στιγμή θα σου επιτεθεί ένας Blind One με βαλλίστρα. Σκότωσέ τον και θα παρατηρήσεις ότι κάτω από το περβάζι στο οποίο ήταν υπάρχουν ξυλάκια. Πήδα και πιάσου από αυτά. Συνέχισε στο διάδρομο και θα φτάσεις σε ακόμα ένα σημείο με τρύπα στο έδαφος. Πήδα μέσα της.

Στη νέα περιοχή προχώρησε λίγο μπροστά. Βλέπεις ένα portal και ένα πέρασμα. Σημείωσε τη θέση του portal και στρίψε δεξιά στο πέρασμα. Ακολούθησε το τούνελ και στο δωμάτιο στο οποίο βγαίνεις χρησιμοποίησε το κλειδί στην πέτρινη "κλειδαρότρυπα". Ανοίγει μία πόρτα. Αφού σκοτώσεις τους Blind Ones που βγαίνουν από αυτή, μπες στο τούνελ που υπάρχει στα δεξιά του δωματίου που άνοιξε και ακολούθησέ το μέχρι πάνω. Βγαίνεις σε ένα περβάζι με έναν φράχτη. Τοποθέτησε το Satchel Charge στο σημείο που δεν υπάρχει φράχτης, τρέχα γρήγορα πίσω στην portal και μπες μέσα της.

Προχώρησε λίγο μπροστά και ο βράχος θα ανοίξει. Συνέχισε να προχωρείς και στο πρώτο πέρασμα στρίψε δεξιά. Είσαι στο σημείο όπου ανέβηκες μέσω των ξύλων. Πέσε στο νερό και γύρνα πίσω στο σημείο από όπου πήδηξες για να πιαστείς από τα ξύλα. Προχώρα ευθεία περνώντας μερικά τούνελ και γέφυρες και στο σταυροδρόμι όπου θα φτάνεις στρίψε δεξιά. Πέσε μέσα στην τρύπα που βλέπεις εκεί.

Προχώρησε ευθεία και στρίψε στο μονοπάτι στα αριστερά. Ακολούθησε το μονοπάτι και θα βρεις μία τρύπα. Πέσε μέσα της και θα βρεθείς σε μία λίμνη. Μπες κάτω από το νερό και πήγαινε προς το τούνελ που υπάρχει εκεί. Αγνόησε την καγκελόπορτα που θα βρεις κάποια στιγμή στα αριστερά σου και συνέχισε. Θα φτάσεις σε ένα υποθαλάσσιο δωμάτιο με τέσσερις εξόδους (μία στα αριστερά, μία στο κέντρο, μία μπροστά και δεξιά σου και μία από πίσω σου -από εκεί όπου μπήκες). Μπες στη δεξιά έξοδο και ακολούθησε το τούνελ. Στο νέο δωμάτιο βγες στην επιφάνεια και ανέβα στην πιο χαμηλή πλατφόρμα. Από εκεί πήδα στη δεύτερη πιο χαμηλή και τέλος στην περιστρεφόμενη. Πήδα στα ξύλα στον τοίχο για να ανέβεις σε ένα άλλο τούνελ. Εκεί βρίσκεις έναν διακόπτη τον οποίο ανοίγεις. Τώρα ξαναγύρνα στο δωμάτιο με τις τέσσερις εξόδους και πάρε τον Torpedo Launcher από αυτή που βρίσκεται στο κέντρο. Μην μπεις σε αυτή την έξοδο, αλλά σε αυτή που ήταν στα αριστερά σου όταν πρωτομπήκες. Γενικά, εδώ να χρησιμοποιείς τον Torpedo Launcher, μια και εκτός του ότι είναι όπλο, σε βοηθά να κολυμπάς πιο ταχύτερα. Προχώρησε στο πέρασμα γρήγορα και θα βρεις ένα κλειδί. Περιπλανήσου στα τούνελ και θα βρεις ακόμα ένα κλειδί και ένα δωμάτιο με πλατφόρμες σαν το προηγούμενο, μόνο που αυτό έχει ένα τούνελ το οποίο αν ακολουθήσεις θα βρεις μία τρύπα με ένα Satchel Charge. Πέσε μέσα της για να πάρεις το Satchel Charge. Είσαι στο σημείο όπου ξεκινήσαμε την περιοχή. Προχώ-



Σε αυτές τις πέτρες πρέπει να βάζεις τα κλειδιά για να ανοίγεις τις πύλες.

ρησε ευθεία για να βρεις το υποθαλάσσιο δωμάτιο με τις τέσσερις εξόδους και ψάξε λίγο ακόμα. Επειτα από λίγο θα βρεις ένα δωμάτιο με μία portal. Μπες μέσα της. (Σημείωση: Υπάρχουν δύο portals. Η μία είναι αυτή που βρήκες τώρα και η άλλη είναι στο πέρασμα όπου βρήκες το Torpedo Launcher. Προσοχή μήπως βρήκες λάθος portal!)

Στη νέα περιοχή βάλε το κλειδί στην πέτρινη κλειδαρότρυπα και θα ανοίξει μία πύλη. Μπες μέσα της και ακολούθησε το τούνελ που βρίσκεται στα δεξιά. Επάνω χρησιμοποίησε το Satchel Charge στο βράχο που βρίσκεις εκεί και τρέχα προς την portal από όπου ήρθες. Μπες μέσα της.

Μπες στο πέρασμα από όπου πήρες το Torpedo Launcher και μπες στην portal που βρίσκεις εκεί.

Στη νέα οθόνη βάλε το κλειδί στην πέτρινη κλειδαρότρυπα και θα ανοίξει ακόμα μία πύλη. Μπες μέσα και κούνησε το διακόπτη που βρίσκεις εκεί. Ακολούθησε το μονοπάτι τώρα, μέχρι να φτάσεις σε έναν γκρεμό, και πέσε κάτω. Ακολούθησε το μονοπάτι στα αριστερά σου όπως κατεβαίνεις και θα φτάσεις σε ένα μέρος γεμάτο ηφαιστειάκια με λάβα. Προχώρησε προς τα εκεί και θα δεις μία Giant Spider. Σκότωσέ τη και κούνησε το μοχλό που φύλαγε. Θα ανοίξει μια πόρτα και θα σου επιτεθεί ένας Fireborn. Αφού τον σκοτώσεις, μπες στην πόρτα που άνοιξε και ακολούθησε το διάδρομο. Φτάνεις σε ένα δωμάτιο γεμάτο λάβα. Πήδα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα και συνέχισε να προχωρείς στο μονοπάτι. Περνάς πάνω από μία γέφυρα και συνεχίζοντας φτάνεις σε ένα δωμάτιο με έναν Blind One με βαλλίστρα. Σκότωσέ τον και πήγαινε στο περβάζι όπου ήταν. Πυροβόλησε τα βαρέλια που βρίσκεις και άνοιξε το διακόπτη που βρίσκεις πίσω από αυτά. Τώρα πήγαινε στην άλλη πλευρά του δωματίου και ανέβα με τα ξύλα στον τοίχο. Προχώρησε ευθεία και θα βρεις μία Warp Portal. Μπες μέσα της.



Εδώ, πήδα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα για να φτάσεις απέναντι.

Είσαι σε άλλο ένα διαστημόπλοιο. Προχώρησε ευθεία και σκότωσε τους εξωγήινους που σου επιτίθενται. Μπες στην πόρτα που άνοιξε και, αφού σκοτώσεις τον εξωγήινο που βρίσκεις εκεί, ανέβα τη σκάλα. Εδώ μετακίνησε τους δύο κυλίνδρους-μοχλούς που υπάρχουν στα αριστερά και θα ανοίξει ακόμα μία πόρτα. Γύρνα εκεί από όπου ήρθες, και θα βρεις την πόρτα που άνοιξε. Μπες μέσα της. Συνέχισε να προχωρείς ανοίγοντας πόρτες, τραβώντας μοχλούς και σκοτώνοντας εξωγήινους και σιγά σιγά θα βρεις ακόμα ένα κομμάτι του Nuke Weapon και μία portal. Μπες μέσα της.

Είσαι ξανά στο σημείο από το οποίο μπήκες στη Warp Portal. Τώρα πήγαινε πίσω από την Warp Portal και πήδα κάτω. Στη νέα οθόνη, στα αριστερά, υπάρχει μια περίεργη πλατφόρμα. Πήδα πάνω της - θα σε ανεβάσει ψηλά σε μια άλλη παρόμοια πλατφόρμα. Πήδηξε και σε αυτή και επανάλαβε μερικές φορές τη διαδικασία, ώσπου να φτάσεις σε ένα τούνελ. Ακολούθησέ το και, αφού περάσεις μερικές γέφυρες, θα βρεις μία τρύπα στο εσωτερικό της οποίας πέφτεις.

Προχώρησε ευθεία και στρίψε στο πρώτο στενό αριστερά. Ακολούθησε το μονοπάτι και θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο γεμάτο λάβα. Στον τοίχο, πάνω από τη λάβα, υπάρχει ένας διακόπτης. Πυροβόλησέ τον για να τον μετακινήσεις και μπες στην είσοδο πίσω σου. Ακολούθησε το διάδρομο και θα φτάσεις σε άλλο ένα σημείο με θάλασσες από λάβα. Ακολούθησε το μονοπάτι στα δεξιά και μετά μία αρκετά μεγάλη διαδρομή θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο με δύο Giant Spiders. Σκότωσέ τες και μία είσοδος θα ανοίξει. Μπες σε αυτή και συνέχισε να προχωρείς για αρκετή ώρα, μέχρι να φτάσεις σε ένα σταυροδρόμι, όπου στρίβεις αριστερά.

Στο τέλος του διαδρόμου βρίσκεις ακόμα μία τρύπα. Πέσε μέσα της.

Στη νέα οθόνη στρίψε δεξιά στο πρώτο στενό και θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο με κάτι πλοκάμια. Σκότωσέ τα και μία είσοδος θα ανοίξει. Μπες σε αυτή και συνέχισε να προχωρείς. Φτάνεις σε μία περιοχή με έναν Blind One. Αφού τον σκοτώσεις, προχώρησε προς τα αριστερά, πίσω από τους βράχους, και θα βρεις ένα πέρασμα. Κατέβα το μονοπάτι και σκότωσε τον Blind One που βρίσκεις εκεί. Μπες στο τούνελ που φρουρούσε και έπειτα από λίγο θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο με κάτι αραχνούλες και δύο Leapers. Σκότωσέ τους και ανέβα τα ξυλάκια που υπάρχουν σε έναν από τους τοίχους του δωματίου. Πάνω, βρίσκεις ακόμα μία Giant Spider καθώς και μερικά ξυλάκια. Ανέβα τα και, όταν φτάσεις στο γεφυρώδες έδαφος, ακολούθησε το δεξί μονοπάτι. Μπες στο τούνελ και ακολούθησέ το. Υστερα από αρκετή ώρα και αρκετούς νεκρούς Blind Ones, θα φτάσεις σε ένα σημείο όπου τελειώνει το μονοπάτι - ή μήπως δεν τελειώνει; Κοίταξε μπροστά και κάτω και θα δεις ένα σημείο όπου μπορείς να πηδήξεις. Πήδα σε αυτό και μπες στο τούνελ που υπάρχει εκεί. Ακολούθησέ το και στο δωμάτιο



Burn, baby! burn!



Ο Blind One Boss μετά το τελικό χτύπημα!

στο οποίο βγαίνεις σκότωσε τον Blind One για να ανοίξει μία πόρτα. Μπες σε αυτή και συνέχισε να προχωρείς. Στο τέλος του διαδρόμου βρίσκεις έναν Endtrail καθώς και ένα νέο όπλο, το Cerebral Bore (δοκιμάστε το με την πρώτη ευκαιρία). Τώρα προχώρησε ευθεία και στρίψε δεξιά. Είσαι σε μία περιοχή με πολλούς κρυστάλλους. Προχώρησε στο μονοπάτι με τις μπλε Life Energies και θα σου επιτεθούν τρεις Giant Spiders. Αφού τις σκοτώσεις, μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε. Ακολούθησε το τούνελ και θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο με ακόμα ένα κλειδί. Πάρε το και σκότωσε τους εχθρούς που σου επιτίθενται μόλις το πάρεις. Αφού τους σκοτώσεις, συνέχισε να προχωρείς. Επειτα από λίγο φτάνεις σε μία πύλη που τη φρουρεί ένας Blind One. Σκότωσέ τον και συνέχισε σκοτώνοντας Blind Ones και ανοίγοντας πύλες. Υστερα από λίγο φτάνεις σε αδιέξοδο. Κάτω, όμως, υπάρχει ένα Satchel Charge, οπότε πήδα για να το πάρεις. Μόλις το πάρεις, σου επιτίθενται τέσσερις Raptoids. Σκότωσέ τους και μπες σε ένα από τα δύο τούνελ που ανοίξανε. Ακολούθησε το μονοπάτι και θα φτάσεις σε μία Giant Spider. Σκότωσέ τη και πήδα στην τρύπα που υπάρχει πίσω της.

Προχώρησε μπροστά και στρίψε δεξιά. Στο νέο μεγάλο δωμάτιο ανέβα την ξύλινη σκαλωσιά και μπες στα δύο δωμάτια που υπάρχουν εκεί. Εκεί υπάρχουν κάτι πράγματα σαν τα αυγά από την ταινία "Αλιενς". Μέσα σε κάθε "αυγό" υπάρχει ένας Blind One, ενώ σε δύο από αυτά υπάρχουν και δύο κλειδιά. Αφού τους σκοτώσεις όλους και πάρεις και τα κλειδιά, μπες στο τούνελ απέναντι από αυτό από όπου μπήκες. Βάλε τα κλειδιά στις δύο πέτρινες κλειδαρότρυπες και μπες στο δωμάτιο. Αλλος ένας Vent Chamber. Ανέβα ξανά πάνω, βάλε τον Satchel Charge στο βράχο και γύρνα στην Portal ώστε να φύγεις (Mission Objective 1 Completed).

Είσαι στο σημείο από όπου πήδηξες για να πάρεις το τελευταίο Satchel Charge. Γύρνα τώρα πίσω περνώντας την περιοχή από όπου πήρες το κλειδί και την περιοχή με τους κρυστάλλους, φτάνοντας σε ένα σημείο με πράσινους τοίχους. Κοίτα κάτω και θα δεις τέσσερα μπλε Life Energies. Πλησίασέ τα και πήδηξε στο μονοπάτι που υπάρχει στα δεξιά. Ακολούθησέ το μέχρι να φτάσεις πάνω και θα βρεις ένα Save Portal. Εδώ σου επιτίθενται δύο Giant Spiders. Σκότωσέ τες και ανοίγει μία πύλη. Μπες μέσα της, πάρε φόρα και πήδα στην απέναντι περιοχή. Τώρα συνέχισε και μπες σε ένα τούνελ. Ακολούθα το και στο πρώτο μονοπάτι στρίψε αριστερά. Επειτα από λίγο θα βρεις ακόμα ένα κλειδί. Γύρνα στο σημείο όπου έστριψες αριστερά και ακολούθησε τον άλλο δρόμο. Θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο με τρεις Endtrails. Σκότωσέ τους και θα ανοίξει μία πύλη. Προχώρησε μέσα της και θα φτάσεις σε ακόμα μία πέτρινη κλειδαρότρυπα. Βάλε εκεί το κλειδί και θα ανοίξει μία πύλη. Ακολούθησε το μονοπάτι και, αφού σκοτώσεις δύο Giant Spiders και μερικούς Blind Ones, θα φτάσεις σε μία τρύπα. Για ακόμη μία φορά πέσε μέσα της.



Ενας κλειστός Thermal Vent.

Στρίψε αριστερά και προχώρησε στο διάδρομο. Φτάνεις σε έναν γκρεμό, ενώ μπροστά σου υπάρχουν περιστρεφόμενες πλατφόρμες. Κάνε ένα save για την περίπτωση που πέσεις και πήδα από τη μία στην άλλη. Αφού φτάσεις απέναντι, προχώρησε λίγο και πυροβόλησε τα βαρέλια, ώστε να φτιάξεις μία τεχνητή γέφυρα. Σκότωσε την Giant Spider που βρίσκεις και συνέχισε να προχωρείς στο μονοπάτι. Φτάνεις σε ένα δωμάτιο με το τελευταίο κλειδί της πίστας. Πάρε το και αμέσως σου επιτίθενται πολλοί Jumpers. Αφού τους σκοτώσεις, ανοίγει μία πόρτα και σου επιτίθενται δύο Blind Ones. Σκότωσέ τους και αυτούς και προχώρησε προς την πόρτα απ' όπου βγήκαν. Βλέπεις μία στρογγυλή portal. Μπες μέσα της. Τηλεμεταφέρεσαι στο Energy Totem της πίστας. Υπερασπίσου το και, αφού σκοτώσεις μερικούς εχθρούς, τηλεμεταφέρεσαι στο άντρο του πρώτου Boss του παιχνιδιού, του...

The blind one

Ξεκινώντας προχώρησε και πήδα στο κέντρο του δωματίου. Αρχισε να σκοτώνεις τα Skimmers που σου επιτίθενται (αυτά που μοιάζουν με σκουλήκια). Στη συνέχεια άρχισε να πυροβολείς τα πλοκάμια. Σκότωσε μερικά σκουληκάκια ακόμα και πυροβόλησε τα περίεργα "αντικείμενα" που βρίσκονται από πάνω σου και ρίχνουν γλοιώδες υγρό. Αφού τα διαλύσεις και αυτά, σκότωσε μερικά σκουληκάκια ακόμα και άρχισε να πυροβολείς τα πόδια(;) που βγαίνουν από τα ταβάνι και προσπαθούν να σε πατήσουν. Αφού διαλυθούν και αυτά, άρχισε να πυροβολείς και το μάτι - έπειτα από λίγο μας αφήνει χρόνους και αυτό... Αφού το σκοτώσεις οδήγησε στο levels hall, μια και ολοκλήρωσες και αυτή την πίστα.

Δυστυχώς στο σημείο αυτό πρέπει να σας αφήσουμε, καθώς ο χώρος δεν μας επιτρέπει να συνεχίσουμε. Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος με το τρίτο και τελευταίο μέρος της λύσης του Turok 2! PC


Ubi Soft
ENTERTAINMENT
MICROSTAR
EDUCATION SOFTWARE
ΤΙΜΟΘΕΟΣ
multimedia σχολικό βοήθημα
στα μαθηματικά
σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα
του Υπουργείου Παιδείας
για παιδιά από 10 εώς 15 ετών
Ο Τιμόθεος στο Διαγωνισμό της Νέας Υόρκης •
Ο Τιμόθεος και το ιπτάμενο δώρο •
Ο Τιμόθεος βοηθά την Κλάρα •
Ο Τιμόθεος οδηγεί το παιχνίδι •
Ο Τιμόθεος και η ολική έκλειψη •
από 6η Δημοτικού εώς Γ' Γυμνασίου
Η διδακτέα ύλη σε μια συναρπαστική περιπέτεια •
1800 ασκήσεις Μαθηματικών •
500 Interactive μαθήματα •
Δοκιμασίες προόδου •
το γεγονός
της νέας σχολικής χρονιάς
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
Διαγωνισμός στη Νέα Υόρκη
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Α' Γυμνασίου
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
και το ιπτάμενο δώρο
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Α' Γυμνασίου
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
βοηθάει την Κλάρα
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Α' Γυμνασίου
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
οδηγεί το παιχνίδι
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Β' Γυμνασίου
Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ
και η ολική έκλειψη
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Γ' Γυμνασίου
ANAMORPHOSIS 8674200
MICROSTAR • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οταν θα διαβάζετε το παρόν τεύχος, μόλις θα έχουμε επιστρέψει από τις καλοκαιρινές διακοπές μας. Επειδή αυτές για μένα κράτησαν αρκετό καιρό (τις περισσότερες ημέρες του Ιουλίου και ολόκληρο τον Αύγουστο), απαντήσεις σε τυχόν επιστολές και e-mails σας που στείλατε αυτούς τους μήνες θα λάβετε σε επόμενα τεύχη, ενώ όσοι αφήσατε το τηλέφωνό σας θα πρέπει να αναμένετε προσωπική επικοινωνία μετά τις 10 Σεπτεμβρίου. Πιστεύω, λοιπόν, να έχετε περάσει καλά. Στο επόμενο τεύχος ίσως γράψω τις εμπειρίες που απέκτησα από το ταξίδι μου στο μακρινό Εκουαδόρ (Ισημερινό) και τα νησιά Galapagos, αν έχουν πάει όλα καλά φυσικά. Και όπως θα έλεγε και ο καλός μας Manny Calavera από το Grim Fandango: "Viva las vacaciones comrades". Ας περάσουμε όμως στην ύλη μας.

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Στο προηγούμενο τεύχος, στο review του παιχνιδιού είχα συμπεριλάβει μερικά βασικά hints που πρέπει να έχει υπόψη του ο παίκτης. Ωστόσο εξαιτίας του μεγάλου χώρου που κατέλαβαν, τελικά, οι δύο φωτογραφίες- χάρτες του παιχνιδιού με τις σημειώσεις τους, το κείμενο έπρεπε να μειωθεί και έτσι επιλέξαμε να κόψουμε το συγκεκριμένο κομμάτι, αν και ήταν βασικό για τη σωστή κατανόηση του παιχνιδιού από τη μεριά του υποψήφιου χρήστη. Ζητώντας συγγνώμη από τους αναγνώστες μας για την αναγκαστική αυτή παράλειψη, δημοσιεύουμε το σχετικό απόσπασμα στο παρόν τεύχος.

Στρατηγικές νίκης για σημαντικές μάχες του παιχνιδιού και άλλα tips

Για να επιβιώσεις στον κόσμο του Baldur's Gate και του Tales of the Sword Coast, πρέπει να διαμορφώσεις μία σειρά προσωπικών στρατηγικών. Από τη μέχρι τώρα εμπειρία μου στο παιχνίδι σάς συνιστώ ανεπιφύλακτα τα εξής:

1. Τουλάχιστον στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού κάνετε όσο πιο συχνά AutoPause μπορείτε, έτσι ώστε να αποφασίζετε για τη νέα κάθε φορά στρατηγική σας.

2. Εχετε στο μυαλό σας ότι, όταν έχετε να αντιμετωπίσετε 5-6 εχθρούς ταυτόχρονα, είναι προτιμότερο να συγκεντρώνετε όλα τα πυρά σας ώστε να σκοτώνετε έναν-έναν τους εχθρούς σας και όχι να τους χτυπάτε όλους από 1-2 φορές τον καθένα. Το σκεπτικό για την παρατήρηση αυτή είναι απλό. Σκοτώνοντας έναν εχθρό θα μένουν 4-5 που θα σας χτυπούν, ενώ διαφορετικά θα σας χτυπούν και οι 5-6 μαζί, έστω και αν κάποιοι από αυτούς είναι πληγωμένοι.

3. Μάθετε να χρησιμοποιείτε τα spells σας σαν κάθε μάχη να είναι η τελευταία σας. Δηλαδή μάθετε να κάνετε cast όσο περισσότερα από αυτά μπορείτε. Το μόνο που χρειάζεστε για να αποκτήσετε πάλι την ικανότητά σας σε αυτά, είναι να κάνετε REST.

4. Στην ομάδα σας να κρατήσετε οπωσδήποτε έναν κλέφτη (Thief). Η Imoen, που είναι και το πρώτο μέλος που προστίθεται στην ομάδα σας, είναι πολύ καλή και κατά την προσωπική μου γνώμη δεν θα βρείτε καλύτερη μέσα στο παιχνίδι. Σημαντικό είναι να ανεβάσετε σταδιακά τα χαρακτηριστικά της όταν κερδίζετε τα διάφορα levels και να φτάσετε οπωσδήποτε μίνιμουμ 60% pick locks, 60% stealth και 60% find traps προτού περάσετε στο έκτο κεφάλαιο του παιχνιδιού.

5. Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse σε ένα από τα Group formations που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης, διαλέξτε άφοβα αυτό που νομίζετε ότι ταιριάζει καλύτερα σε κάθε περίπτωση. Μην το αγνοήσετε, μια και σε μερικές μάχες το Group formation μπορεί να αποδειχτεί καθοριστικό για την επιτυχή έκβασή της.

6. Οταν περάσετε στα επίπεδα όπου στα dungeons υπάρχουν διάφορες παγίδες, καλό είναι να κάνετε δύο πράγματα ταυτόχρονα. Πρώτον, να βάλετε το PARTY AI OFF (αν είναι ON), μια και κινδυνεύετε ένας χαρακτήρας σας να επιτεθεί χωρίς καμία καθυστέρηση αν αντιληφθεί κάποιους εχθρούς και έτσι να σας χαλάσει όλα τα σχέδια. Δεύτερον, βάλτε τον κλέφτη σας, με την προϋπόθεση ότι έχει υψηλό stealth, να εξετάσει όλη



BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST



την περιοχή, έχοντας φυσικά ενεργοποιημένο το αντίστοιχο mode.

7. Δεν υπάρχει περίπτωση να μην αντιμετωπίσετε πρόβλημα πληρότητας με το inventory των χαρακτήρων σας. Το καλύτερο μέρος για να αποθηκεύετε τα επιπλέον αντικείμενα που έχετε μαζέψει και τα οποία δεν χρειάζεστε άμεσα, είναι το Jovial Juggler Inn, στο πιο κάτω αριστερά κτίριο του χάρτη. Μπείτε μέσα, πηγαίνετε στο πίσω μέρος του πανδοχείου και ανεβείτε τη σκάλα που υπάρχει εκεί (και όχι κάποια από τις δύο που υπάρχουν στον αρχικό χώρο - τραπεζαρία του πανδοχείου). Επάνω θα δείτε ένα κρεβάτι με δύο drawers αριστερά και δεξιά του. Εδώ μπορείτε να τοποθετείτε όσα αντικείμενα θέλετε, χωρίς να φοβάστε ότι θα τα χάσετε ή θα σας τα κλέψει κάποιος, ειδικά δε τα potions που θα τα χρειαστείτε στα δύο τελευταία κεφάλαια του παιχνιδιού (6 & 7).

8. Πουλήστε οποιοδήποτε jewelry βρείτε, εκτός και αν έχει κάποιες special ιδιότητες.

9. Να χρησιμοποιείτε το χαρακτήρα με το υψηλότερο Charisma στις αγοραπωλησίες, μια και επιτυγχάνει τις καλύτερες τιμές.

10. Ο πλέον συνιστώμενος τρόπος για να κερδίσετε τις πιο δύσκολες μάχες είναι με cast Monster Summoning. Χρησιμοποιήστε με εξαιρετική προσοχή τις σχετικές wands που θα βρείτε, μια και θα χρειαστείτε τουλάχιστον μία στην τελική μάχη του παιχνιδιού.

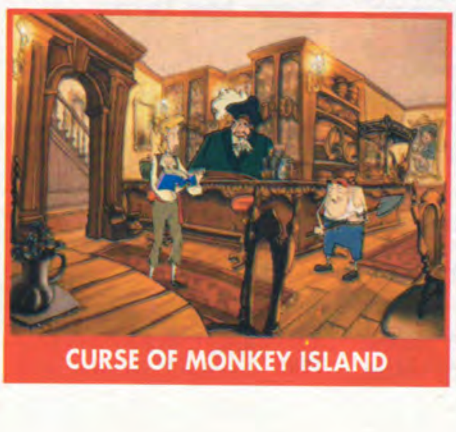
Με το spell αυτό καλείτε μια ομάδα τεράτων που απασχολεί τον εχθρό σας και έτσι είστε ελεύθεροι να τον χτυπάτε χωρίς να φοβάστε τίποτα. Το σωστό είναι να κάνετε cast το spell ακριβώς προτού αρχίσει μία μάχη και να χρησιμοποιείτε τα τέρατα σαν φυσικό τείχος. Αυτή η τακτική καθιστά την τελική μάχη του παιχνιδιού αρκετά εύκολη και σας τη συνιστώ ανεπιφύλακτα.

CURSE OF MONKEY ISLAND (Monkey Island 3)

Αρκετοί φίλοι στέλνουν γράμματα ή e-mails ζητώντας βοήθεια, αφού συναντούν πρόβλημα στο να τρέξουν το συγκεκριμένο παιχνίδι, μια και κολλάει στα videos.

Από την εμπειρία μου στο συγκεκριμένο παιχνίδι, το μεγαλύτερο πρόβλημα παρουσιάζουν οι κάρτες ήχου. Αν δεν διαθέτετε κάποια αυθεντική SoundBlaster, αλλά μία που κάνει emulation σε SoundBlaster, τότε έχετε πρόβλημα. Δεύτερος παράγοντας είναι ότι οι περισσότεροι από εσάς δεν έχετε εγκαταστήσει τους τελευταίους drivers της κάρτας, τους οποίους μπορείτε να βρείτε στο Internet (και στο CD του περιοδικού μας, τους δημοφιλέστερους βέβαια), αφού κάθε εταιρία που παράγει κάρτες ήχου έχει το δικό της site. Σημειώστε επιπλέον ότι οι drivers πρέπει να είναι DirectX συμβατοί, διαφορετικά θα έχετε πρόβλημα (αν δεν είναι δηλαδή ελεγμένοι από τα εργαστήρια της Microsoft για συμβατότητα με το DirectX).

Τέλος, υπάρχει πρόβλημα και με μερικές κάρτες γραφικών, αλλά μόνο ως προς τους drivers τους. Φροντίστε να εγκαταστήσετε από το CD του "PC Master" ή να κατεβάσετε από το Internet τους τελευταίους drivers για την κάρτα γραφικών σας και φυσικά και ελέγξετε αν είναι DirectX συμβατοί.



CURSE OF MONKEY ISLAND



MIGHT & MAGIC 7



MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR

Στο review του παιχνιδιού στο προηγούμενο τεύχος είχα γράψει ένα ειδικό κομμάτι για το spell WIZARD EYE. Ομως από κεκτημένη ταχύτητα και κάτω από μεγάλη πίεση χρόνου έκανα 1-2 μικρά λάθη, τα οποία σπεύδω αμέσως να διορθώσω από την παρούσα στήλη.

To spell Wizard Eye

Το spell Wizard Eye είναι ένα από τα πιο παρεξηγημένα, αλλά και πιο χρήσιμα spells του παιχνιδιού. Τι ακριβώς κάνει; Δείχνει στο χάρτη της περιοχής όπου βρίσκεσαι, στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης, όλους τους εχθρούς, όλους τους φιλικούς χαρακτήρες, αλλά και όλα τα αντικείμενα που μπορείς να πάρεις. Οι εχθροί σου απεικονίζονται με κόκκινο, οι φιλικοί χαρακτήρες με πράσινο, τα αντικείμενα που από το παιχνίδι βρίσκονται στο έδαφος με μπλε και όλοι όσοι έχεις σκοτώσει με κίτρινο, ανεξάρτητα αν έχουν μαζί τους κάποια αντικείμενα, ενώ τέλος δείχνει τα σημεία που παρουσιάζουν ενδιαφέρον (κτίρια, οβελίσκοι, altars κ.λπ.) πάνω στο χάρτη με καφέ ή γκρίζο χρώμα.

(Στο review έγραφα ότι "Οι εχθροί σου φαίνονται με κόκκινο, οι φιλικοί χαρακτήρες με μπλε, και τα αντικείμενα που μπορείς να μαζέψεις με κίτρινο".)

Επιπλέον πρέπει να σημειώσετε ότι το εν λόγω spell δεν δείχνει αμέσως όλα τα προαναφερόμενα,



MIGHT & MAGIC 7



αλλά η εμφάνισή τους εξαρτάται από το επίπεδο μαγείας που έχει ο Wizard σας. Ετσι, αν ο Wizard σας είναι ακόμη στο Normal, το spell θα δείχνει μόνο το έδαφος και τα τέρατα-εχθρούς σας (με κόκκινο) και όσους σκοτώσετε (με κίτρινο). Αν ο Wizard σας έχει επίπεδο Expert, τότε θα δείχνει και τα αντικείμενα-θησαυρούς, που από το παιχνίδι βρίσκονται στο έδαφος (με μπλε). Αν ο Wizard σας έχει επίπεδο Master, τότε θα δείχνει και τα σημεία που παρουσιάζουν ενδιαφέρον πάνω στο χάρτη με καφέ ή γκρίζο χρώμα. Τέλος, αν ο Wizard σας έχει επίπεδο Grand Master, τότε το κόστος του spell γίνεται μηδέν, δηλαδή μπορείτε να το κάνετε cast τελείως ελεύθερα.

Η χρησιμότητά του νομίζω ότι είναι προφανής. Δεν υπάρχει χειρότερο πράγμα από το να προσπαθείς να ξεφύγεις βαριά πληγωμένος ή να περπατάς αμέριμνος και να πέφτεις πάνω σε μία μεγάλη ομάδα εχθρών. Το Wizard Eye σου δείχνει έγκαιρα, δηλαδή προτού εσύ τους δεις στην κανονική οθόνη, πού ακριβώς βρίσκονται οι εχθροί σου, αν είναι μπροστά, πλάι σου κ.λπ. Ετσι, μπορείς να προετοιμαστείς κατάλληλα, ανάλογα με το τι σε περιμένει. Το κόστος του spell είναι μηδαμινό, γι' αυτό σας συνιστώ να το έχετε ενεργοποιημένο συνεχώς.

Τέλος, πολλοί από εσάς μου ζητάτε να σας στείλω με e-mail ή fax ό,τι αναφέρεται στο manual για τους χαρακτήρες του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε, αυτό δεν γίνεται. Αν κάποιοι από εσάς έχετε προμηθευτεί το πειρατικό παιχνίδι, τότε λυπάμαι αλλά πρόκειται για αποκλειστικά δικό σας πρόβλημα.

Τώρα, επειδή με έχετε τρελάνει με τα γράμματά σας ζητώντας διάφορες πληροφορίες για το παιχνίδι, δημοσιεύω μία σειρά από χρήσιμα στοιχεία.

Η ΛΙΣΤΑ ΜΕ ΤΙΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΠΡΟΑΓΩΓΗΣ

KNIGHT
Cavalier: Erathia, Steadwick, στο σπίτι του Org
Champion: Bracada Desert, κεντρικά και νότια, στο σπίτι του Rowan
Black Knight: Erathia, Steadwick, στο σπίτι του Org

THIEF
Rogue: Erathia, Thieves' Guild (N), Bill Lasker
Spy: Erathia, Thieves' Guild (N), Bill Lasker
Assassin: Deyja, northwest, στο σπίτι του Undershadow

MONK
Initiate: Harmondale, στη νότια πόλη, στο σπίτι του Hume
Master: Harmondale, στη νότια πόλη, στο σπίτι του Hume
Ninja: Pit, στο σπίτι του Sand

PALADIN
Crusader: Erathia, Steadwick, στο σπίτι του Quixote
Hero: Erathia, Steadwick, στο σπίτι του Quixote
Villain: Deyja, south, στον πύργο του William Setag

ARCHER
Warrior Mage: Avlee, Spaward, στο σπίτι του Snick
Master Archer: Harmondale, πάνω από την κυρίως πόλη, Mark Manor
Sniper: Avlee, Spaward, στο σπίτι του Snick

RANGER
Hunter: Tularean Forest, Pierpont, στο σπίτι του Sower
Ranger Lord: Bracada Desert, κεντρικά και νότια, στο σπίτι του Sweet
Bounty Hunter: Tularean Forest, Pierpont, στο σπίτι του Sower

CLERIC
Priest: Deyja, northwest, στο σπίτι του Falk
Priest of the Light: Celeste, στ' ανατολικά
Priest of the Dark: Deyja, northwest, στο σπίτι του Falk

DRUID
Great Druid: Tularean Forest, Pierpont, στο σπίτι του Green
Arch Druid: Tularean Forest, Pierpont, στο σπίτι του Green
Warlock: Mount Nighon, νότια, στο σπίτι του Anwyn

SORCERER
Wizard: Bracada Desert, νότια και κεντρικά, στο School of Sorcery
Archmage: Bracada Desert, νότια και κεντρικά, στο School of Sorcery
Lich: Pit, στο σπίτι του Darkenmore

ΑΝΑΧΩΡΗΣΕΙΣ ΑΜΑΞΑΣ/ΠΛΟΙΟΥ

HARMONDALE
Αμαξα:
Δευτέρα: Erathia, 2 ημέρες
Τρίτη: Tularean Forest, 2 ημέρες
Τετάρτη : Erathia, 2 ημέρες
Πέμπτη: Tularean Forest, 2 ημέρες
Παρασκευή: Erathia, 2 ημέρες
Σάββατο: Tularean Forest, 2 ημέρες
Κυριακή: Arena, 4 ημέρες

TULAREAN FOREST (PIERPONT)
Αμαξα:
Δευτέρα: Avlee, 3 ημέρες
Τρίτη: Deyja, 2 ημέρες
Harmondale, 2 ημέρες
Τετάρτη: Avlee, 3 ημέρες
Πέμπτη: Harmondale, 2 ημέρες
Παρασκευή: Avlee, 3 ημέρες
Deyja, 2 ημέρες
Σάββατο: Harmondale, 2 ημέρες
Κυριακή: Deyja, 2 ημέρες

Πλοίο:
Δευτέρα: Bracada Desert, 6 ημέρες

Τρίτη: Avlee, 3 ημέρες
Τετάρτη: Bracada Desert, 6 ημέρες
Πέμπτη: Avlee, 3 ημέρες
Παρασκευή: Τίποτα
Σάββατο: Avlee, 3 ημέρες
Κυριακή: Evenmorn Island, 7 ημέρες (αφού έχεις προαχθεί σε Priest)

ERATHIA (STEADWICH)

Αμαξα:
Δευτέρα: Tatalia, 2 ημέρες
Deyja, 3 ημέρες
Τρίτη: Harmondale, 2 ημέρες
Τετάρτη: Tatalia, 2 ημέρες
Bracada Desert, 3 ημέρες
Πέμπτη: Harmondale, 2 ημέρες
Deyja, 3 ημέρες
Παρασκευή: Tatalia, 2 ημέρες
Σάββατο: Harmondale, 2 ημέρες
Bracada Desert, 3 ημέρες
Κυριακή: Τίποτα

Πλοίο:
Δευτέρα: Avlee, 4 ημέρες
Τρίτη: Tatalia, 2 ημέρες
Τετάρτη: Bracada Desert, 6 ημέρες
Πέμπτη: Tatalia, 2 ημέρες
Παρασκευή: Avlee, 4 ημέρες
Σάββατο: Tatalia, 2 ημέρες
Κυριακή: Evenmorn Island, 7 ημέρες (αφού έχεις προαχθεί σε Priest)

TATALIA

Αμαξα:
Δευτέρα: Τίποτα
Τρίτη: Erathia, 2 ημέρες
Τετάρτη: Τίποτα
Πέμπτη: Erathia, 2 ημέρες
Παρασκευή: Τίποτα
Σάββατο: Erathia, 2 ημέρες
Κυριακή: Τίποτα

Πλοίο:
Δευτέρα: Bracada Desert, 4 ημέρες
Τρίτη: Erathia, 2 ημέρες
Τετάρτη: Bracada Desert, 4 ημέρες
Πέμπτη: Erathia, 2 ημέρες
Παρασκευή: Avlee, 5 ημέρες
Σάββατο: Erathia, 2 ημέρες
Κυριακή: Evenmorn Island, 5 ημέρες (αφού έχεις προαχθεί σε Priest)

BRACADA DESERT

Αμαξα:
Δευτέρα: Erathia, 3 ημέρες
Τρίτη: Harmondale, 5 ημέρες
Τετάρτη: Erathia, 3 ημέρες
Πέμπτη: Τίποτα
Παρασκευή: Erathia, 3 ημέρες
Σάββατο: Harmondale, 5 ημέρες
Κυριακή: Erathia, 3 ημέρες

Πλοίο:
Δευτέρα: Tatalia, 4 ημέρες
Τρίτη: Τίποτα
Τετάρτη: Tatalia, 4 ημέρες
Πέμπτη: Τίποτα
Παρασκευή: Tatalia, 4 ημέρες
Σάββατο: Tularean Forest, 6 ημέρες
Κυριακή: Erathia, 6 ημέρες

AVLEE

Αμαξα:
Δευτέρα: Τίποτα
Τρίτη: Tularean Forest, 3 ημέρες
Τετάρτη: Deyja, 5 ημέρες
Πέμπτη: Tularean Forest, 3 ημέρες
Παρασκευή: Τίποτα
Σάββατο: Tularean Forest, 3 ημέρες
Κυριακή: Deyja, 5 ημέρες

Πλοίο:
Δευτέρα: Tularean Forest, 3 ημέρες
Τρίτη: Erathia, 4 ημέρες
Τετάρτη: Tularean Forest, 3 ημέρες
Πέμπτη: Tatalia, 5 ημέρες
Παρασκευή: Tularean Forest, 3 ημέρες
Σάββατο: Erathia, 4 ημέρες
Κυριακή: Τίποτα

DEYJA

Αμαξα:
Δευτέρα: Erathia, 3 ημέρες
Τρίτη: Tularean Forest, 2 ημέρες
Τετάρτη: Erathia, 3 ημέρες
Πέμπτη: Tularean Forest, 2 ημέρες
Παρασκευή: Erathia, 3 ημέρες
Σάββατο: Tularean Forest, 2 ημέρες
Κυριακή: Τίποτα

EVENMORN ISLAND

Πλοίο:
Δευτέρα: Tatalia, 4 ημέρες
Τρίτη: Τίποτα
Τετάρτη: Tatalia, 4 ημέρες
Πέμπτη: Τίποτα
Παρασκευή: Tatalia, 4 ημέρες
Σάββατο: Tularean Forest, 6 ημέρες
Κυριακή: Τίποτα

ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΙΣ ΤΑ SPELL GUILDS

FIRE
Initiate Guild: Emerald Island
Adept Guild: Harmondale
Master Guild: Tularean Forest, Pierpont
Paramount Guild: Mount Nighon, νότια

WATER
Initiate Guild: Harmondale, στην κυρίως πόλη
Adept Guild: Tularean Forest, Pierpont
Master Guild: Bracada Desert, δυτικά
Paramount Guild: Evermorn Island

AIR
Initiate Guild: Emerald Island
Adept Guild: Harmondale, στην κυρίως πόλη
Master Guild: Tularean Forest, Pierpont
Paramount Guild: Celeste, west

EARTH
Initiate Guild: Harmondale, στην κυρίως πόλη
Adept Guild: Tularean Forest, Pierpont
Master Guild: Barrow Downs, Stone City (στα νοτιοανατολικά)
Paramount Guild: Pit

SPIRIT
Initiate Guild: Emerald Island
Adept Guild: Harmondale, στην κυρίως πόλη
Master Guild: Deyja, northwest
Paramount Guild: Erathia, Steadwick, στο κάστρο

MIND
Initiate Guild: Harmondale, στην κυρίως πόλη
Adept Guild: Erathia, Steadwick, στο κάστρο
Master Guild: Tatalia, Tidewater, πάνω από το πανδοχείο
Paramount Guild: Avlee, Tidewater

BODY
Initiate Guild: Emerald Island
Adept Guild: Harmondale, στην κυρίως πόλη
Master Guild: Erathia, Steadwick, στο κάστρο
Paramount Guild: Avlee, Tidewater

DARK
Guild of Night: Deyja, βορειοδυτικά πάνω από το ναό Pit

LIGHT
Guild of Illumination: Bracada Desert, βορειοδυτικά
Celeste, δυτικά

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλά να περάσετε. Σας παρακαλώ πολύ να μην ξεχνάτε να γράφετε στα γράμματά σας το πλήρες ονοματεπώνυμό σας μαζί με την πλήρη διεύθυνσή σας, ενώ όσοι μένετε στο Λεκανοπέδιο και το τηλέφωνό σας. Αν φυσικά θέλετε να λάβετε απάντηση στο γράμμα σας ...

PC



MIGHT & MAGIC 7

LEVEL 9

Η εταιρία-μύθος για τα text adventures

"The text adventure is dead!!!"

Pete Austin, ιδρυτής της Level 9, Δεκέμβριος 1989

"Τα adventures δεν έχουν πεθάνει. Εχουμε τα λεγόμενα home grown adventures από ανεξάρτητους παραγωγούς που κρατούν ψηλά την παράδοση της ποιότητας στο σενάριο και τους γρίφους. Οσον αφορά όμως στις εμπορικές εταιρίες, αυτές θα περάσουν σε μία φάση ευρύτερων αλλαγών, όπου το μέλλον των text graphic adventures είναι αβέβαιο..."

Από τις συζητήσεις που ξέσπασαν στην Αγγλία στις αρχές του 1990

Το απόσπασμα αυτό νομίζεις ότι αφορά στο σήμερα. Αφαιρέστε τις λέξεις text και text graphic και αντικαταστήστε τες με τις 2D ή 2D/3D graphics και θα δείτε ότι έχουμε την ίδια ακριβώς συζήτηση. Τι πρόκειται να γίνει στο χώρο των adventures; Θα επιζήσουν, τελικά, ή όχι; Υπομονή και ο χρόνος θα δείξει. Εμείς δεν έχουμε παρά να υποστηρίζουμε τα νέα adventures που κυκλοφορούν αγοράζοντας τα πρωτότυπα.



ERIK THE VIKING

Τα νέα, πάντως, για τους Αμερικανούς adventurers -προς το παρόν- δεν είναι και τόσο καλά. Η Hasbro Interactive, που αγόρασε τις Sierra και Blizzard, και η GT Interactive ανακοίνωσαν ότι γι' αυτές στην Αμερική υπάρχουν μόνο 17-28 χρόνων action/arcade gamers! Ετσι, η μεν πρώτη ανακοίνωσε ότι δεν θα κυκλοφορήσει στην Αμερική το Simon the Sorcerer 3 αλλά μόνο στην Ευρώπη, ενώ η δεύτερη ότι επίσης δεν θα κυκλοφορήσει στην Αμερική το Discworld: Noir που παρουσιάζουμε κανονικά στο τεύχος αυτό. Περισσότερα όμως για το θέμα αυτό και τις αντιδράσεις που έχουν σημειωθεί από τις συγκεκριμένες ανακοινώσεις θα έχουμε στο επόμενο τεύχος.

RETURN TO EDEN



Αντίθετα, το Grim Fandango φαίνεται ότι έχει σημειώσει τεράστια εμπορική επιτυχία, μια και από πληροφορίες που διέρρευσαν είχαν γίνει προαγορές, κυρίως μέσω Internet, 500.000 αντιτύπων!!!

Αυτή την περίοδο και με αφορμή τους τελευταίους φόνους που διέπραξαν σε σχολείο ανήλικοι μαθητές στην Αμερική, οι οποίοι φαίνεται να δήλωσαν ότι απλώς έκαναν ότι έπαιζαν στο Doom (!), έχει ξεσπάσει τεράστια συζήτηση εναντίον της βίας στα παιχνίδια στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Οι γονείς των νεκρών παιδιών έχουν μηνύσει περίπου 10 εταιρίες για τα παιχνίδια τους, θεωρώντας ότι μέσω αυτών κυρίως οι συγκεκριμένοι ανήλικοι δολοφόνοι εθίστηκαν στη βία.

Η συζήτηση έχει περάσει και στα μεγάλης κυκλοφορίας αμερικανικά περιοδικά. Στο "Computer Gaming Word" αναγνώστες έστειλαν πάρα πολλά μηνύματα, κατηγορώντας το περιοδικό για ένα πολύ "βίαιο" εξώφυλλο που είχε πριν από λίγα τεύχη, αλλά και για την άκριτη υποστήριξη που παρέχει στα action games στιλ Doom/Quake. Μερικές εταιρίες πήραν θέση στο πρόβλημα αυτό, υποσχόμενες ότι θα επανεξετάσουν τη στάση τους ως προς τα συγκεκριμένα παιχνίδια (καλά, αν το πείτε 5-6 φορές μπορεί και να μας πείσετε).

Στη συζήτηση πήρε μέρος και η περίφημη PC Data, που δίνει στη δημοσιότητα τις πωλήσεις των παιχνιδιών. Σύμφωνα λοιπόν με την εταιρία, οι πωλήσεις των λεγόμενων "παιχνιδιών βίας" δεν είναι τελικά τόσο μεγάλες όσο νομίζει ο πολύς κόσμος. Αντίθετα, τις πρώτες θέσεις κατέχουν τα "οικογενειακά" λεγόμενα παιχνίδια, στα οποία εντάσσονται εκτός των άλλων και τα adventures. Ετσι, σύμφωνα με την PC Data, το πρώτο παιχνίδι σε πωλήσεις όλων των εποχών εξακολουθεί να είναι το Myst με περίπου 5,5 εκατομμύρια αντίτυπα από το 1994 που πρωτοκυκλοφόρησε.

Το Riven έχει πουλήσει μέχρι στιγμής περίπου 2,1 εκατομμύρια αντίτυπα. (Σημειώστε ότι όχι μόνο το έθαψαν τα αμερικανικά περιοδικά στα reviews τους, αλλά για αρκετούς μήνες μάλιστα υποστήριζαν ότι δεν έχει πουλήσει παρά ελάχιστα!) Σύμφωνα με την ίδια εταιρία, το Doom έχει πουλήσει 2,9 εκατομμύρια αντίτυπα από το 1994 και τα Quake μόνο (!) 1,8 εκατομμύρια αντίτυπα από το 1996.

Αυτό όμως που προκαλεί έκπληξη είναι το γεγονός ότι το Chessmaster έχει πουλήσει 4 εκατομμύρια αντίτυπα από το 1986 που πρωτοκυκλοφόρησε. Την επιτυχία του φαίνεται ότι ζήλεψαν σχεδόν όλες οι εταιρίες, οι οποίες κυκλοφόρησαν τα 2 τελευταία χρόνια δεκάδες σκακιστικών προγραμμάτων, αλλά τελικά chess πρόγραμμα είναι μόνο ένα.

Η Mindscape, σύμφωνα με επίσημη ανακοίνωσή της, σχεδιάζει να κυκλοφορήσει μόνο μη βίαια παιχνίδια και θα προσπαθήσει να ακολουθήσει το παράδειγμα των Myst και Riven. Αραγε αυτό σημαίνει νέα adventure games; Προς το παρόν, ανακοίνωσε το Myst Masterpiece Edition με νέα σχεδιασμένα γραφικά και ήχο (καλά, αυτό θα το πάρω σαν τρελός) και το Chessmaster 7000.

Αυτό που όμως μου προκάλεσε την πιο μεγάλη εντύπωση από τις ανακοινώσεις της PC Data είναι το ότι αν ένα παιχνίδι έχει δίπλα στον τίτλο τις λέξεις "deluxe", "plus", "platinum" κ.λπ., τότε οι πωλήσεις του εκτινάσσονται στα ύψη, μια και το αγοραστικό κοινό τα δύο τελευταία χρόνια φαίνεται να προτιμά τα λεγόμενα "All Time Classics".

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τέλος, σημειώστε ότι, ενώ πέρυσι τέτοιο καιρό στην πρώτη 20άδα των παιχνιδιών βρίσκονταν διάφορα adventures όπως τα Titanic: Adventure Out of Time, Myst, X-Files: The Game, Riven: The Sequel to Myst κ.ά., φέτος συναντάμε μόνο το Myst και αυτό στις τελευταίες θέσεις. Έτσι, για να μη νομίζετε ότι γράφω μόνο τα ευχάριστα.

Η ιδέα να ξεκινήσω την παρουσίαση μερικών εταιριών που έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη των adventure games μου μπήκε στο μυαλό όταν μια βραδιά, που είχαμε μαζευτεί διάφοροι φίλοι στο σπίτι μου και μιλούσαμε για τα παιχνίδια και τους υπολογιστές, ήρθε η κουβέντα και στα text adventures. Αμέσως υπήρξε αντίδραση, όταν όμως τους ρώτησα αν έχουν παίξει κάποιο text adventure, απάντησαν όχι. Πολύ μεγαλύτερη όμως εντύπωση μου προκάλεσε το γεγονός ότι μόνο ένας-δύο ήξεραν έστω και ελάχιστα πράγματα για τις εταιρίες που κυριαρχούσαν στο χώρο τη δεκαετία του '80. Δηλαδή μιλάμε για 10-20 χρόνια πριν και όμως υπάρχει σχεδόν απόλυτη άγνοια.

LEVEL 9, Η Βασίλισσα της Ευρώπης

Η Level 9 είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες δημιουργίας παιχνιδιών για υπολογιστές που έχει αναδείξει η Αγγλία. Κυριάρχησε τη δεκαετία του 1980, όταν στην Αγγλία ξέσπασε το φαινόμενο του 8-bit υπολογιστή Spectrum, το οποίο εν συνεχεία εξαπλώθηκε σε όλη την Ευρώπη. Βασικά ήταν μία οικογενειακή επιχείρηση που ίδρυσε ο Pete Austin και στην οποία ανήκαν αυτός, τα δύο αδέλφια του, η αδελφή του και ο πατέρας του.



RED MOON

Ο Pete Austin πρωτοασχολήθηκε με τους υπολογιστές ενώ σπούδαζε στο Cambridge University. Αφού αποφοίτησε, δούλεψε για 1 1/2 χρόνο ως προγραμματιστής σε ειδικό software κυρίως για τράπεζες. Από κει πήγε στην εταιρία Perkin-Elmer όπου κατασκεύαζε mainframe computers και ήρθε σε επαφή με το περίφημο Colossal Cave, μία από τις πολλές εκδόσεις του πρωτότυπου Adventure, από το οποίο το συγκεκριμένο είδος πήρε το όνομά του.

Το 1982, ενώ ακόμη βρισκόταν στην Perkin-Elmer, ο Pete σχημάτισε τη Level 9 μαζί με τα δύο αδέλφια του, Mike και Nick. Το πρώτο πρόγραμμα της Level 9 δεν ήταν όμως παιχνίδι, αλλά ένα extension της BASIC για έναν μικρό υπολογιστή, τον NASCOM.

Έπειτα από λίγο οι Austins αποφάσισαν να ασχοληθούν με τα adventure games που τότε κυριαρχούσαν στο χώρο. Έτσι, δημιούργησαν μία δική τους εκδοχή του Colossal Cave για τους BBC micro και Sinclair Spectrum. Χρειάστηκαν περίπου έναν χρόνο για να χωρέσουν το Colossal Cave σε 32K μνήμης και σε μία κασέτα φυσικά, γράφοντας έναν εξαιρετικό κώδικα. Αποφάσισαν, λοιπόν, στον υπόλοιπο χώρο που τους έμενε, άλλα 16K μνήμης, να προσθέσουν ένα δικό τους φινάλε. Πρόσθεσαν έτσι άλλες 70 τοποθεσίες στο πρωτότυπο adventure και δημιούργησαν το περίφημο Colossal Adventure, την καλύτερη παραλλαγή του πρωτότυπου Adventure που έχει εμφανιστεί μέχρι τώρα στους υπολογιστές.

Μαζί με τον Michael Austin δημιούργησαν μία γλώσσα γνωστή ως a-code, ενώ ο Pete έγραψε μία ειδική text compression engine την οποία χρησιμοποίησαν στους υπόλοιπους τίτλους της εταιρίας.

Το Colossal Adventure σημείωσε απίστευτη επιτυχία και πραγματοποίησε από τις μεγαλύτερες πωλήσεις της εποχής εκείνης, αφού ήταν και είναι ένα "διαμάντι". Τα τρία αδέλφια μαζί με την αδελφή Margaret, που ανέλαβε το marketing, δημιούργησαν άλλα δύο παιχνίδια βασισμένα στο Middle-Earth του ανεπανάληπτου Tolkien, τα Adventure Quest και Dungeon Adventure. Τα τρία αυτά παιχνίδια μαζί ονομάστηκαν Middle-Earth τριλογία και πολύ αργότερα έγιναν γνωστά ως Jewels of Darkness τριλογία.

Ανάμεσα στα adventures Quest και Dungeon Adventure, οι Austins έγραψαν το ανεπανάληπτο Snowball. Σε αυτό ο παίκτης υποδυόταν τον Kim Kimberly, έναν μυστικό πράκτορα, και έπρεπε να αποτρέψει τη συντριβή του διαστημόπλοιου Snowball 9 στον πλανήτη Eden. Η Level 9 κατόρθωσε το ακατόρθωτο: Δημιούργησε με ένα ειδικό πρόγραμμα το μεγαλύτερο adventure όλων των εποχών, το οποίο είχε περίπου 7.000 δωμάτια, έστω και αν περί τα 6.800 ήταν δωμάτια με πολύ μικρή περιγραφή και θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως ένα τεράστιο maze φώτων με διαφορετικά χρώματα. Σημειώστε ότι η συντριπτική πλειονότητα των σύγχρονων adventures έχει περίπου 70 δωμάτια - τοποθεσίες.

Η τεράστια εμπορική επιτυχία του Snowball εκτίναξε τη Level 9 στα ύψη. Οι Austins δημιούργησαν μία ειδική compression method για line drawings, που τους επέτρεψε να βάλουν γραφικά στα παιχνίδια τους.

Οι Austins έγιναν γνωστοί για το μέγεθος των παιχνιδιών τους (καθένα είχε μέσο όρο 200 τοποθεσίες - δωμάτια) και για τους πολύ λεπτομερειακούς και σύνθετους κόσμους που δημιουργούσαν. Τα παιχνίδια τους δεν είχαν γραμματικά λάθη, ενώ οι γρίφοι τους θεωρούνται ακόμη και σήμερα οι κορυφαίοι όλων των εποχών. Αξέχαστο έχει μείνει ένα εκπληκτικό maze, το καλύτερο που έχει δημιουργηθεί ποτέ στο Worm in Paradise, για το οποίο τελικά αναγκάστηκαν να δώσουν στη δημοσιότητα τον κώδικα ενός ειδικού προγράμματος, που μπορούσε να πληκτρολογήσει κάθε χρήστης. Σε αυτό, αφού έβαζες την αρχική τοποθεσία του ειδικού maze, σου έβγαζε ποια ακριβώς πορεία πρέπει να ακολουθήσεις για να περάσεις μέσα από αυτό.

Οι Austins βελτίωσαν τον κώδικά τους, τόσο τον two-word parser όσο και τις ρουτίνες γραφικών, ώστε η engine που χρησιμοποιούσαν να εκμεταλλευτεί πλήρως τους 16-bit υπολογιστές που εμφανίστηκαν, δηλαδή τους Atari και Amiga.

Η Level 9 δημιούργησε επίσης παιχνίδια βασισμένα σε βιβλία ή ταινίες, όπως το Erik the Viking, βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του Terry Jones, και το The Secret Diary of Adrian Mole Aged 13, βασισμένο σε μία βρετανική σαπουνόπερα. Επίσης, σχεδίασαν ένα adventure με το όνομα Dr. Who, που όμως δεν κυκλοφόρησε ποτέ.

Το 1986, όλα τα παιχνίδια στις τριλογίες Jewels of Darkness και Silicon Dreams επανασχεδιάστηκαν με γραφικά και ξανακυκλοφόρησαν. Την ίδια χρονιά δημιούργησαν μία νέα adventure engine, η οποία επέτρεπε την ύπαρξη πλήρως ανεξάρτητων Non-Player Characters (NPCs) και την εκπληκτική ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα εντολή GO TO, με την οποία έδινες εντολές σε άλλους χαρακτήρες του στιλ "πήγαινε στη Λάρισα, αγόρασε ρακί, μετά πήγαινε στα Γιάννενα, όπου κάνε το τάδε, και έλα να με βρεις στην Κρήτη". Έτσι, ενώ εσύ έκανες άλλα πράγματα, οι χαρακτήρες στους οποίους είχες δώσει τις κατάλληλες εντολές έκαναν τα δικά τους σε τελείως ανεξάρτητο χρόνο και χώρο. Προσωπικά τη θεωρώ ως τη μεγαλύτερη καινοτομία που έχω δει στα adventure games όλα αυτά τα χρόνια.

Η Level 9 συνέχισε να παράγει adventures, και κυκλοφόρησε το τελευταίο παιχνίδι της το Scapeghost, τον Νοέμβριο του 1989. Σε αυτό ο παίκτης υποδυόταν το φάντασμα ενός δολοφονημένου και ατιμασμένου αστυνομικού και έπρεπε να βρει τους δολοφόνους του και να ξεκαθαρίσει το όνομά του.

Τα καλύτερα adventures της Level 9 θεωρούνται τα Colossal Adventure, Lords of Time, Snowball και το Scapeghost. PC

ATARI ST

Ο πρώτος διδάξας των 16-bit

Οι πιο παλαιοί αναγνώστες μας ίσως θυμούνται τις εποχές που μια ερώτηση στριφογυρνούσε στο μυαλό των μελλοντικών χρηστών ηλεκτρονικών υπολογιστών: "Τι υπολογιστή να πάρω; Amiga ή Atari ST;". Εκατοντάδες ήταν τα γράμματα που έφταναν στα γραφεία του "Pixel" με αυτό το θέμα. Εν τω μεταξύ πριν από δέκα χρόνια έκανε δειλά δειλά την εμφάνισή του ένα άλλο περιοδικό, που έμελλε να αλλάξει αρκετά το μέχρι τότε σκηνικό. Το όνομα αυτού: "PC Master"...

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Καταρχήν, καλώς σας βρήκαμε - ελπίζω η επιστροφή στην καθημερινή ρουτίνα του σχολείου, του πανεπιστημίου ή της δουλειάς να μη σας φανεί τόσο άσχημη. Βλέπετε ορισμένοι από εσάς μπορεί να χαρήκατε το καλοκαιράκι, που δεν πάει πολύς καιρός που μας άφησε, σε κάποια παραλία ή οπουδήποτε αλλού, άλλοι όμως, καλή ώρα ο γράφων, δεν πήγαν μακρύτερα από τη λίμνη της Βουλιαγμένης, όπου και διαμένουν (με άλλα λόγια έκαναν διακοπές στο σπίτι τους). Τι να πει κανείς! Ας περάσουμε όμως ευθύς στα δικά μας. Μήπως έχετε συνειδητοποιήσει ποιο είναι το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας; Πέρασαν δέκα ολόκληρα χρόνια από το πρώτο τεύχος του περιοδικού μας και χάρη στην αγάπη σας, στα χέρια σας βρίσκονται τώρα οι καρποί αυτών των δέκα χρόνων. Ετσι, όπως ήταν φυσικό, δεν θα καθίσουμε με σταυρωμένα χέρια, αλλά θα το γιορτάσουμε (εμ, όπου γάμος και χαρά το "PC Master" πρώτο!). Λοιπόν, ετοιμαστείτε για τη μεγάλη μας έκπληξη, που δεν είναι και τόσο έκπληξη, βέβαια, μια και τη βρήκατε ήδη μέσα στο σελοφάν του τρέχοντος τεύχους. Το "Emulator's Corner" σας προσφέρει, με την ευκαιρία της συμπλήρωσης δέκα χρόνων από το πρώτο τεύχος του "PC Master", ένα

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Φτάσαμε στο φλέγον θέμα: Τι περιέχει το μικρό CD; Βασικά σας προτρέπω να διαβάσετε το πολύ αναλυτικό readme που θα βρείτε στο CD σε μορφή txt αλλά και σε doc για όσους διαθέτουν το Word. Αν πάλι δεν θέλετε, θα σας πούμε μερικά πράγματα από δω, αλλά όχι τα πάντα, έτσι για να έχει σασπένς η υπόθεση. Ξεκινάμε: Αρχικά θα βρείτε emulators και πολλά μα πολλά games για τον Atari ST. Επίσης, TOS ROMs, γιατί χωρίς αυτές δεν θα κάνετε τίποτα. Κατόπιν, λόγω Amiga rules και γιορταστικού τεύχους, θα βρείτε επιπλέον παιχνίδια για την κολλητή μας φιλενάδα (όχι, δεν μας έφτασαν αυτά που είχαμε στο προηγούμενο CD). Μετά υπάρχουν οι τελευταίες εκδόσεις του Mame (DOS και Win) καθώς και ROMs, Utilities ώστε να ομορφύνετε το ίδιο το Mame, το εκπληκτικό front-end Arcade@Home (μια μικρή ανάλυση του οποίου θα διαβάσετε λίγο παρακάτω) και το Retrocade. Ελπίζουμε να μείνετε ευχαριστημένοι.



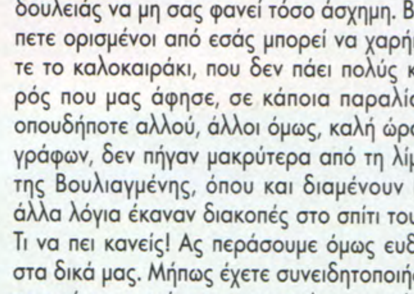
Το Pacmania. Χμ, στην Amiga έπαιζε full screen.



Ενα δείγμα από το GEM.

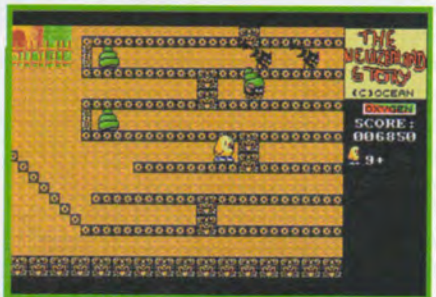
Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αυτό το μήνα φιλοξενούμε ίσως μία από τις καλύτερες σελίδες που έχουμε επισκεφθεί. Πρόκειται για την πιο ενημερωμένη και πλήρη σελίδα για τον Atari, η οποία -κατά τη γνώμη μας- αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση για όσους σκέφτονται να φτιάξουν παρόμοιες σελίδες για άλλα μηχανήματα. Στο Little Green Desktop (το όνομα της σελίδας) θα βρείτε, εκτός από τους emulators, όλα τα archives παλαιών γνωστών πειρατικών ομάδων όπως οι Pompey και οι Automation. Ακόμη links και ιστορικά στοιχεία που θα σας αφήσουν άφωνους. Κρίμα, πάντως, που μια τέτοια σελίδα δεν υπάρχει για την Amiga. Ακόμα και τώρα, όπως και τότε, η κακομοίρα πάσχει από υποστήριξη. Αν είστε σκληροπυρηνικός Αταράς ή ενδιαφέρεστε να μάθετε παραπάνω για το μηχάνημα, μη διστάσετε να την επισκεφτείτε. Πηγαίνετε στο http://www.fatal-design.com/desktop/ και θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι.





Rick the one and only Dangerous.



Καλώς μου το! Οχι δεν είναι παπάκι! Είναι κιβι.

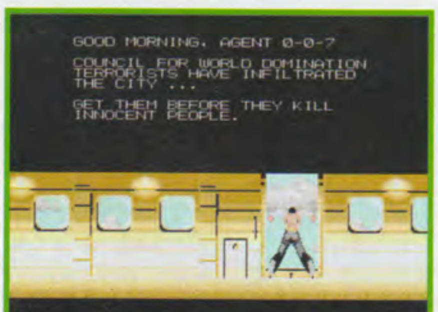
CD γεμάτο emulators, παιχνίδια, utilities και άλλα εκπληκτικά πράγματα. ΦΟΒΕΡΟ Ε; Εκτός των άλλων, θα βρείτε έξτρα παιχνίδια για την αγαπημένη μου Amiga και τους emulators, συν παιχνίδια για το μηχάνημα που θα αναλύσουμε σε αυτό το τεύχος και που δεν είναι άλλο από τον μισητό για εμάς τους Amiga users αλλά εξίσου καλό για την εποχή του (όχι τόσο καλό όσο η Amiga, αλλά εντάξει τώρα) Atari ST. Α. Και να μην το ξεχάσω! Μόνο γι' αυτό το τεύχος (καλά, δεν παίρνω όρκο για το "μόνο") η στήλη αυξήθηκε κατά μία σελίδα. Γιούπι!

Ξεκινάμε δυνατά λοιπόν την ανάλυση. Αν θυμάστε καλά, σε παλαιότερο τεύχος είχαμε μιλήσει για τον κύριο Tramiel, τον ιδιοκτήτη της Commodore. Τότε είχαμε αναφέρει ότι,



Και να η σύγκριση. Chip's Challenge ταυτόχρονα σε Amiga και Atari.

ύστερα από διάφορες ανακατατάξεις στην εταιρία του και κατόπιν κάποιας διαφωνίας, έφυγε από αυτήν για να αγοράσει την Atari (δεν πήγαινε πάρα πολύ καλά τότε). Αφού λοιπόν έγιναν αυτά, έπεσε με τα μούτρα στη δουλειά. Μη συμπαθώντας και τόσο τις κονσόλες, παράτησε τα σχετικά δημοφιλή στην Αμερική Atari 2600 και 5200 και έφτιαξε μια σειρά από 8-bit υπολογιστές. Κατόπιν ήταν η ώρα για το πέρασμα στα 16-bit. Ομολογουμένως η Atari επί εποχής Tramiel ήταν από τις πρωτοπόρες στο είδος τους και στο χώρο εταιρίες. Εφερε το 1985 τον πρώτο 16-bit υπολογιστή, το 1989 την πρώτη έγχρωμη φορητή κονσόλα (Atari Lynx) και το 1993 το πρώτο 64-bit σύστημα ψυχαγωγίας (Atari Jaguar). Ασχετα αν τα παραπάνω, εκτός του υπολογιστή, δεν είχαν την αναμενόμενη επιτυχία, έδωσαν τα φώτα στους συνεχιστές και ανταγωνιστές τους. Μην ξεχνάτε ότι το άλλο σύστημα 64-bit τεχνολογίας, το γνωστό σε όλους Nintendo 64, εμφανίστηκε πολλά χρόνια αργότερα. Ο Atari ST, όπως προαναφέραμε, εμφανίστηκε το 1985 προκαλώντας πάταγο. Ηταν ο υπολογιστής που έφερνε καταπληκτικά γραφικά σε συνδυασμό με υψηλής τεχνολογίας εφαρμογές, κάτι που τον καθιστούσε κατάλληλο τόσο για τους χομπίστες όσο και για τους επαγγελματίες. Το λειτουργικό του ήταν το TOS (Tramiel's Operating System), ενώ είχε GUI



Μα καλά, ποιος είμαι; Ο Πιρς Μπρόσναν;



Κύριε Do! Τρέξε, τρέξε!

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Και πάλι για το Mame ο λόγος. Βρισκόμαστε αισίως στην έκδοση 0,36 beta 2 και τα υποστηριζόμενα παιχνίδια μαζί με τα NEO*GEO φτάνουν τα 1.601. Κάθε καινούρια beta προσθέτει τουλάχιστον 10 νέα παιχνίδια στον κατάλογο, κάτι αρκετά ευχάριστο. Να δούμε πού θα σταματήσουν οι αριθμοί.

Είναι γνωστό ότι κυκλοφορεί στην Αμερική ένα joystick που φέρει το εξαίσιο όνομα HotRod (γιατί έχω την εντύπωση πως κάποιο σεξουαλικό υπονοούμενο κρύβεται πίσω από αυτό το όνομα;). Το συγκλονιστικό της υπόθεσης δεν είναι ούτε το joystick αλλά ούτε το όνομα, αλλά τα επιπλέον πράγματα που υπάρχουν στη συσκευασία. Η Capcom έδωσε την άδεια ώστε ορισμένες ROMs της, μαζί με μια ειδική έκδοση του front-end Arcade@Home, να διανεμηθούν μαζί με το joystick. Πολύ καλή κίνηση πιστεύουμε από πλευράς Capcom και μακάρι να την ακολουθήσουν και άλλες εταιρίες. Οσο για την κυκλοφορία του... καυτού ραβδιού σε Ευρώπη και ειδικότερα Ελλάδα, δεν γνωρίζουμε τίποτα σχετικό.

Το επόμενο νέο δεν είναι τόσο συγκλονιστικό αλλά είπα να το μοιραστώ μαζί σας. Πρόσφατα έγινα beta tester στο Raine emulator. Βρήκα ενδιαφέρουσα την εν λόγω απασχόληση και έστειλα μερικές από τις ιδέες μου στην προγραμματιστική ομάδα, οι οποίες εύχομαι να γίνουν πραγματικότητα. Μία από αυτές ήταν τα ελληνικά μενού. Ως γνωστό στο Raine, αν αλλάξεις κάποιο .cfg, μπορείς να βλέπεις το GUI σε όποια γλώσσα επιθυμείς, αρκεί να χρησιμοποιεί λατινικούς χαρακτήρες. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχει υποστήριξη για τα ελληνικά, κάτι που ελπίζω να αλλάξει σύντομα.

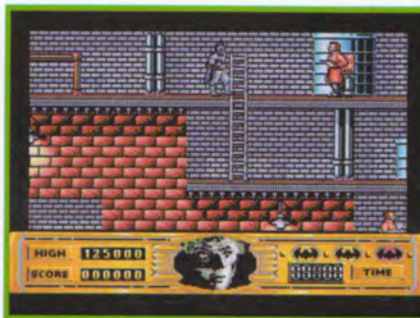
EMULATORS' CORNER



Δείτε πόσο μικρό είναι το παράθυρο στον WinSTon.

με το όνομα GEM, το οποίο ήταν βασισμένο λίγο-πολύ στο αντίστοιχο GUI των Macintosh της τότε εποχής. Δικαίως λοιπόν ο Atari έφερε το παρατσούκλι Jackintosh, από το συνδυασμό του Jack (το μικρό όνομα του κυρίου Tramiel) και του Macintosh.

Ο Atari φορούσε τον 68000 επεξεργαστή και έτρεχε στην απίστευτη ταχύτητα (μη γελάτε γιατί δεν ξέρετε μου φαίνετε ότι μιλάμε για το 1985) των 8MHz. Είχε 512KB RAM (αργότερα έγινε 1.040 στα μοντέλα Atari 1040 ST) και ενσωματωμένο drive 3,5". Οι αναλύσεις του περιορίζονταν στις ακόλουθες τρεις: 640x400 μονόχρωμο, που ήταν η ανάλυση των πάμπολλων εφαρμογών και χρειάζονταν δυστυχώς το ειδικό μονόχρωμο μόνιτορ της Atari, 320x200 με 16 χρώματα από παλέτα 512 χρωμάτων και 640x200 με 4 χρώματα από την ίδια παλέτα. Δεν υπήρχε text mode και το μεγαλύτερο μειονέκτημα ήταν πως, αν κάποιος ήθελε να αξιοποιήσει στο μέγιστο τις δυνατότητες του υπολογιστή, έπρεπε να διαθέτει τόσο το ασπρόμαυρο μόνιτορ για τις εφαρμογές όσο και το έγχρωμο για τα παιχνίδια. Ασχημη πολιτική αυτή της εταιρίας και το παραδέχτηκαν ευτυχώς όλοι. Αντίθετα το πιο δυνατό σημείο του ήταν αναμφισβήτητα το MIDI port που διέθετε. Ασχετα αν η Amiga είχε καλύτερο ήχο και μπορούσε να γίνει στην κυριολεξία το δεξί χέρι των μουσικών, αυτή τη θέση έκλεψε δικαίως ο Atari. Βλέπετε το MIDI port ήταν αυτό που χρειάζονταν περισσότερο οι μουσικοί και όχι η δυνατότητα αναπαραγωγής καλύτερου ήχου. Υπάρχουν σήμερα (γνωρίζω προσωπικά ένα άτομο) διάφοροι μουσικοί που χρησιμοποιούν ακόμα τον Atari για αρκετές εργασίες τους. Αλλο ένα θετικό ήταν το γεγονός ότι το format που χρησιμοποιούσε για τις δισκέτες του ήταν το ίδιο με αυτό των συμβατών. Ετσι, άνετα μπορούσατε να διαβάσετε τη δισκέτα του PC στον Atari και το αντίστροφο. Από τα αρνητικά σημεία του, εκτός του μόνιτορ, ήταν η θέση των δύο joystick/mouse ports, τα οποία βρίσκονταν κάτω από τον υπολογιστή και όχι δίπλα ως είθισται. Θυμάμαι χαρακτηριστικά όταν διάβαζα το PIXEL, ότι έγραφε χαριτολογώντας πως οι χρήστες Atari ST υπέφεραν από την ανίατη ασθένεια των δακτύλων, την τραμυελίτιδα, επειδή τα δάχτυλά τους έπρεπε να περάσουν τα πάνδεινα προκειμένου να συνδέσουν το joystick ή το mouse σε ένα από τα δύο ports.



Το Batman: The Movie ήταν από τα smash hits της εποχής.

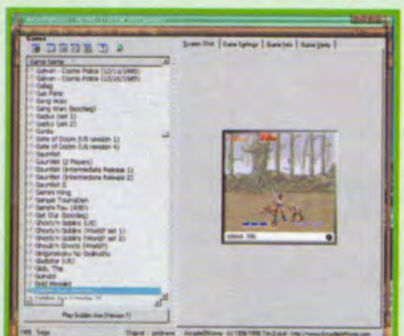
Αυτά όμως από το μηχάνημα που μας χαιρετά πια μόνο από τις οθόνες των PCs μας μέσω των emulators. Οχι ότι σήμερα δεν μπορείς να βρεις κάποιον που να διαθέτει σπίτι του έναν Atari και να τον δουλεύει, αλλά κανένας δεν μπορεί πια να τον βρει όπως όταν κυκλοφορούσε. Για το λόγο αυτόν υπάρχουν οι emulators. Οι νοσταλγοί, οι παλαιοί χρήστες αλλά και όσοι θέλουν να



Hello?!? Υπάρχω και εγώ!! Κάποιος να με ταΐσει...

FRONT-ENDS, ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΑΓΝΩΣΤΟΙ

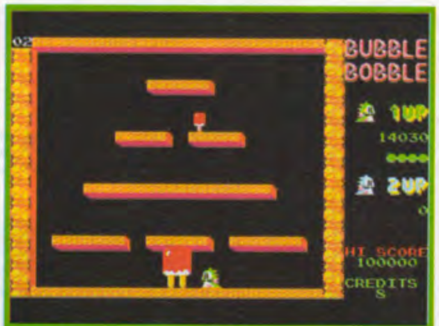
Ενα από τα καλύτερα Windows based front-ends για την DOS έκδοση του Mame είναι ασφαλώς, κατά γενική ομολογία, το Arcade@Home του Tim Eckel. Πραγματικά θα σας βοηθήσει στο έπακρο και το συνιστώ ανεπιφύλακτα. Υπάρχουν όμως και μερικά "αλλά" στην υπόθεση. Αρχικά, όταν ετοιμάζαμε το υλικό του CD, η έκδοση που κυκλοφορούσε ήταν η v.0.36a. Μέσα σε λίγο χρονικό διάστημα και για να διορθώσει διάφορα bugs, ο δημιουργός του το αναβάθμισε στην έκδοση v.0.36d. Αν θέλετε, μπορείτε να δουλέψετε με την έκδοση που θα βρείτε ή να κατεβάσετε το upgrade από τη διεύθυνση: http://www.arcadeathome. com. Το άλλο και πιο τρελό σημείο αφορά στη διανομή του προγράμματος. Σύμφωνα με το δημιουργό, το πρόγραμμα έχει χαρακτηριστεί beerware και για να το χρησιμοποιείτε νόμιμα θα πρέπει να του στείλετε 6 κουτάκια από την αγαπημένη σας μπίρα. (Ε, παιδί, πιάσε έξι Amstel στο 3. Γιατί έτσι σας αρέσει!) Καλά, πάντα έλεγα ότι οι Αμερικανοί είναι χαζοχαρούμενοι, αλλά αυτό πια ξεπέρασε κάθε όριο φαντασίας. Φυσικά, μπορείτε να μείνετε "παράνομοι" και να τον αφήσετε να ψάχνει για την Amstel (άλλωστε δεν θα σας κάνει και τίποτα) ή να του στείλετε αυτό που επιθυμεί. Οποιος το κάνει, ας μας γράψει για τις εντυπώσεις του...



Στη συνοδευτική φωτογραφία μπορείτε να πάρετε μια γεύση για το look του front-end. Μη σας παραξενέψει όμως αυτό που θα δείτε γύρω του. Είναι ένα skin από το πρόγραμμα WindowBlinds, που αναλαμβάνει να αναβαθμίσει το look των Windows. (Ανατρέξετε σε προηγούμενο άρθρο μου περί μεταμορφώσεων στα Windows.)



Pang! Pang! Όχι, δεν πυροβολεί κανείς. Μόνο μπαλόνια σκάμε...



Καλά, μη μου πείτε ότι δεν περιμένατε να δείτε και το Bubble Bobble εδώ!



Puzznic. Κρίμα που στην έκδοση για home υπολογιστές ήταν κάπως κομμένο λόγω λογοκρισίας. (Στο arcade, αν έλυνες σωστά τα puzzles, έγδυνες "αθώες" Γιαπωνεζούλες.)



Ο Arthur του Ghouls'n'Ghosts μας κάνει την τιμή να μας δώσει συνέντευξη.



Ενα από τα adventures που μπορούσε να βρει κάποιος στον Atari.

γνωρίσουν πώς ήταν ο Atari, έχουν την ευκαιρία να το κάνουν με δύο από τους πιο δημοφιλείς emulators για το μηχάνημα που σας προσφέρουμε. Ο πρώτος είναι το PaCifiST (έκδοση 0,48) και τρέχει μέσω DOS. Για να τον απολαύσετε θα χρειαστεί να διαθέτετε τουλάχιστον 486 (ναι, καλά διαβάσατε), αλλά σίγουρα με ανώτερο μηχάνημα θα έχετε καλύτερα αποτελέσματα. Ασχετα από το γεγονός ότι ο emulator είναι για DOS δουλεύει μια χαρά σε παράθυρο των Windows 3.11 (ποιος τα δουλεύει ακόμα αυτά;) ή των Windows 9x. Επιπλέον θα βρείτε ένα front-end για το PaCifiST που σίγουρα θα σας κάνει τη ζωή πολύ πιο εύκολη. (Περισσότερες πληροφορίες για τα περιεχόμενα του CD θα σας δώσουμε στη συνέχεια. Μπορείτε ωστόσο να διαβάσετε το πολύ αναλυτικό readme που έφτιαξα με τα χεράκια μου, όπως τα σπιτικά κουλουράκια, που βρίσκεται στο ίδιο το CD.) Από την άλλη πλευρά, έρχεται το WinSTon. Αυτός δεν είναι παρά ένας εξαιρετικός emulator που δουλεύει σε περιβάλλον Windows. Βρίσκεται στην έκδοση 0,2 και είναι σαφώς πιο εύκολος στη χρήση από το PaCifiST. Και εδώ τα πράγματα στις απαιτήσεις δεν είναι υψηλά: P166 και 16MB RAM είναι ό,τι πρέπει, αλλά όπως είπαμε και πριν όσο περισσότερα τόσο καλύτερα. Το μεγάλο μειονέκτημα του εν λόγω emulator είναι ότι δουλεύει σε παράθυρο και μάλιστα πολύ πολύ μικρό. Μπορείτε βέβαια να περάσετε σε full screen αλλά η ταχύτητα πέφτει αισθητά, αν δεν έχετε ενεργοποιήσει το interlaced mode in full screen που διαθέτει το πρόγραμμα. Αφού να φανταστείτε στο δικό μου μηχάνημα, με PII στα 375 και 128MB RAM χωρίς interlaced mode, σερνόταν. Από τους δύο δεν μπορώ να πω ότι ξεχώρισα κάποιον πιο πολύ, καθώς και οι δύο έχουν πολύ θετικά στοιχεία. Ο PaCifiST είναι πιο γρήγορος και πιο κοντά στον Atari αλλά είναι πιο δύσκολος στο χειρισμό για τους αμύητους. Ο WinSTon είναι μεν πιο εύκολος, παρά ταύτα πιο αργός. Δοκιμάστε και τους δύο και επιλέξτε αυτόν που θα σας αρέσει περισσότερο.

Επαναλαμβάνω, όμως, πως προτού επιχειρήσετε να τρέξετε τους emulators, διαβάστε πολύ προσεκτικά τα readme που τους συνοδεύουν. Αυτό το λέω σε κάθε τεύχος, καθώς δέχομαι πολλά e-mails από αναγνώστες οι οποίοι μου ζητούν να τους στείλω αναλυτικές πληροφορίες για το πώς να τρέξουν τον ένα ή τον άλλο emulator. Δυστυχώς, δεν έχω το χρόνο να κάνω κάτι τέτοιο για καθέναν από εσάς ξεχωριστά. Γι' αυτό υπάρχουν και τα readme. Τι πιο αναλυτικό θα σας πω εγώ από το δημιουργό του ίδιου του emulator; Αν παρ' όλα αυτά και μετά από εξονυχιστική μελέτη των readme βρίσκεστε πάλι σε αδιέξοδο, τότε να επέμβω. Αλλά μόνο μετά από αυτό. Σας αφήνω για την ώρα να χαρείτε τον Atari, το γιορτινό μας τεύχος, τα "καλούδια" που θα βρείτε στα CDs μας και ό,τι άλλο σας ευχαριστεί. Εγώ λέω να ασχοληθώ λίγο με το Chip's Challenge της Epyx, ένα από τα πιο αγαπημένα μου puzzle games. Μάλιστα λέω να παίξω ταυτόχρονα στην Amiga αλλά και στον Atari έχοντας και τα δύο παράθυρα ανοιχτά. Μόνο να προσέξω να μην πιάσω κανένα κρυολόγημα με τόσα παράθυρα, φόρα παρτίδα. Ούτε ο Ευαγγελάτος να ήμουν. PC



Το Κλειδί του Σολομώντα έχει χαθεί και ποιος, μα ποιος θα το βρει;



Ο ίδιος ο Atari ποζάρει για ένα αναμνηστικό.

LEGEND OF THE FIVE RINGS

Ενα συναρπαστικό card game

Εχουμε πολλές φορές τη συνήθεια να ταυτίζουμε ένα προϊόν με το είδος στο οποίο ανήκει. Το Command & Conquer και το αντίστοιχό του της ηρωικής φαντασίας Warcraft καθόρισαν ένα είδος παιχνιδιού, το real time strategy. Τώρα, κάθε παιχνίδι αυτής της κατηγορίας λέγεται C&C clone. Επίσης, το Doom και το Quake έδωσαν το δικό τους στίγμα με τα Doom-alike παιχνίδια. Αυτό δεν σημαίνει πως ορισμένα άλλα δεν είναι αξιόλογες προσπάθειες ή και πιο σημαντικές από κάποιες πλευρές - απλά, οι μύθοι είναι μύθοι. Το ίδιο συμβαίνει και στο χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής. Το Role Playing είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το Advanced Dungeons & Dragons, τα παιχνίδια με κάρτες με το Magic: The Gathering. Πόσο μάλλον που αυτά συνεχίζουν με εντυπωσιακή ζωντάνια τη διαδρομή τους χωρίς να δείχνουν σημεία κόπωσης. Ομως, αξίζει κάποιος να ρίξει μια ματιά και σε άλλες προτάσεις, που ποικίλλουν το παιχνίδι και ανοίγουν νέους ορίζοντες.

Του Μίλτου Κύρκου

Μία από τις πλέον ενδιαφέρουσες εναλλακτικές προτάσεις για τους φίλους των card games είναι το παιχνίδι Legend of the Five Rings της Five Rings Pubs (με την προώθηση της Wizards of the Coast, φυσικά). Το παιχνίδι διαδραματίζεται στη φανταστική χώρα του Rogukan, που έχει σατανικές συμπτώσεις με τη φεουδαρχική Ιαπωνία του μύθου. Εκεί, ο Αυτοκράτορας Toturi, η ελπίδα για την αναγέννηση του Rogukan, εξαφανίστηκε βυθίζοντας τη χώρα του στο χάος. Πόλεμοι ξέσπασαν, καθώς οι φατρίες μάχονταν για την επικράτηση. Σκοτεινά όντα ξεπρόβαλλαν από τους βάλτους, ηρωικές μορφές εμφανίστηκαν στις μάχες, μέχρι που.. ο Toturi επέστρεψε! Ομως, πλέον ήταν μια σκιά του εαυτού του, ένας άλλος άνθρωπος που ενθάρρυνε την αναρχία και το χάος και έσπρωξε της φατρίες τη μία εναντίον της άλλης.



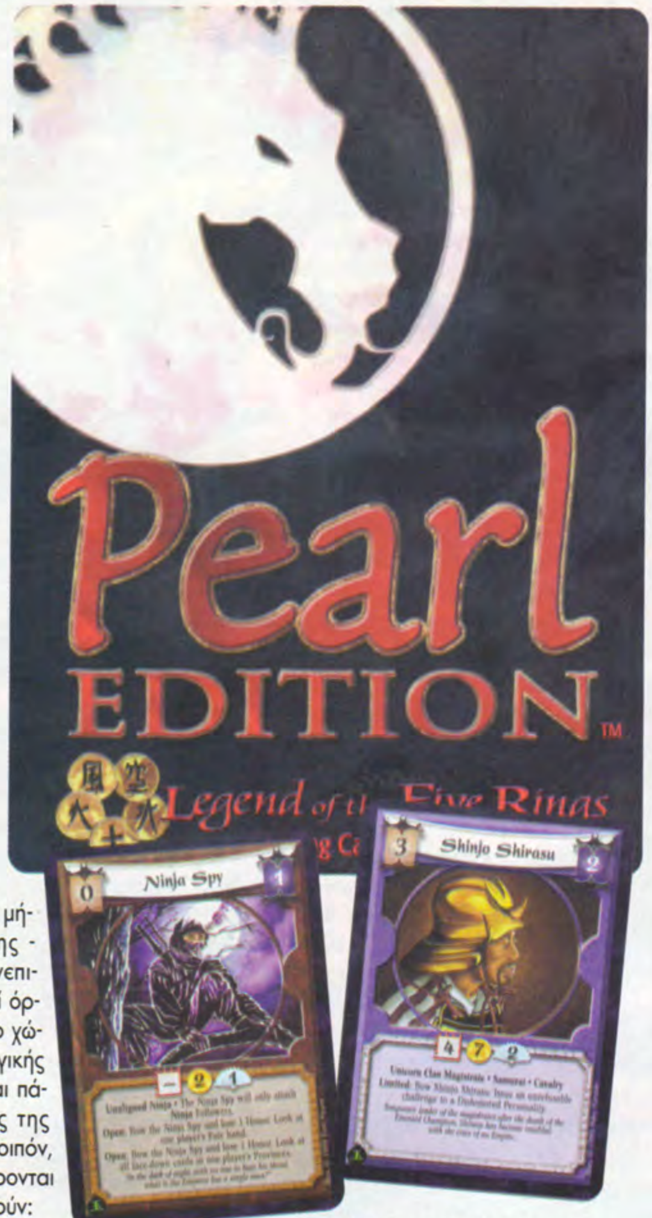
Αυτό είναι το σκηνικό του παιχνιδιού L5R. Διαδραματίζεται σε μία φανταστική Ιαπωνία, και οι εικόνες πάνω στις κάρτες το αναπαριστούν με καταπληκτική επιτυχία, προσφέροντας στον παίκτη ό,τι χρειάζεται για να βυθιστεί στο σκληρό κόσμο της ίντριγκας και της μάχης.

Κάθε παίκτης επιλέγει τη φατρία (clan) που θα υπηρετήσει. Ξεκινά κατέχοντας τέσσερις επαρχίες καθώς και ένα οχυρό για βάση του. Το οχυρό κάθε clan προσφέρει διαφορετικές δυνάμεις στον κάτοχό του. Στην πορεία του παιχνιδιού μπορεί και κατεβάζει κάρτες από το χέρι του στο τραπέζι πληρώνοντας το κόστος τους σε χρυσά νομίσματα, τα οποία μαζεύει από το οχυρό του ή από άλλες κάρτες περιοχών. Οι κάρτες που κατεβαίνουν είναι πολεμιστές, ήρωες, ακόλουθοι ηρώων, μαγικά αντικείμενα, ξόρκια των μάγων (ή Shugenja, όπως λέγονται στο παιχνίδι) κ.λπ. Στη φάση της μάχης ο παίκτης επιτίθεται στις αντίπαλες επαρχίες με σκοπό την καταστροφή τους, ενώ ο αντίπαλός του αμύνεται όσο πιο καλά μπορεί. Αν κάποιος χάσει και τις τέσσερις επαρχίες του, τότε είναι έξω από το παιχνίδι (όχι, δεν υποχρεώνεται να κάνει χαρακίρι...). Φυσικά, σε όλες αυτές τις φάσεις κυριαρχούν τα ιαπωνικά χαρακτηριστικά του μύθου, όπως το ότι κανείς δεν μπορεί να κατεβάσει χαρακτήρες αν η οικογενειακή τιμή του είναι χαμηλή, αλλά και το ότι ακόλουθοι χαρακτήρων δεν τους ακολουθούν αν η τιμή τους δεν επαρκεί! Επίσης υπάρχουν προκλήσεις σε μονομαχίες, χαρακίρι, ατιμώσεις, φρικιαστικά όντα, καταστροφές και εξεγέρσεις, όλα τα χαρακτηριστικά που κάνουν το L5R να παρουσιάζεται ως η πιο σημαντική επιλογή για τους παίκτες των παιχνιδιών με κάρτες μετά το Magic: The Gathering.

Τώρα, σε σύγκριση με το Magic το L5R έχει κάποιες σημαντικές διαφορές: Είναι ένα παιχνίδι που αποσκοπεί σε έλεγχο περιοχών με τη χρήση των πολεμιστών και των ηρώων και έτσι δίνει μία διαφορετική αίσθηση στον παίκτη. Απαιτεί πολύ περισσότερο χρόνο, καθώς δεν μπορεί να κατέβει το killer-combo στον τρίτο γύρο και να τελειώσουν όλα. Δεν έχει το τεράστιο βάθος του Magic με την απειρία των καρτών και των άπαιχτων συνδυασμών, έχει όμως

ένα στιλ πιο στρατιωτικό και ρεαλιστικό. Οι περισσότεροι (αν όχι όλοι) παίκτες του αποτέλεσαν κάποια στιγμή καλούς παίκτες του Magic που αναζήτησαν κάτι διαφορετικό, κάτι που να τους προσφέρει και έναν σκηνικό χώρο πέρα από το παιχνίδι.

Το Legend of the Five Rings εισάγεται από την Κάισσα και το αρχικό πακέτο είναι η Pearl Edition. Υπάρχει το Siege, δηλαδή προκατασκευασμένες τράπουλες για εντελώς καινούριους παίκτες, καθώς και το τελευταίο συμπλήρωμα που λέγεται Hidden Emperor. Ένα από τα όμορφα χαρακτηριστικά του είναι η εξέλιξη της ιστορίας και το πώς αυτή επηρεάζει τις κάρτες που θα βγουν στο μέλλον!



ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ: Ο ΜΗΝΑΣ ΤΩΝ FANTASY GAMES!

Ο Σεπτέμβριος είναι ο μήνας της ανασυγκρότησης - ανοίγουν σχολεία και πανεπιστήμια, δίνονται οι γνωστοί όρκοι καλυτέρευσης κ.λπ. Στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής οι μήνες που έρχονται είναι πάντα οι πιο ζωντανοί όλης της χρονιάς. Από τις 11-12, λοιπόν, Σεπτεμβρίου όσοι ενδιαφέρονται για τα παιχνίδια αυτά μπορούν:

✔ Να συμμετάσχουν στις περιπέτειες του Role Playing Games Association, που διεξάγονται σε όλα τα καταστήματα Κάισσα υπό την αιγίδα του RPGA με έτοιμες περιπέτειες και βραβεία. Θα γίνουν τρεις μέχρι τον Δεκέμβριο.

✔ Να γνωρίσουν το Advanced Dungeons & Dragons συμμετέχοντας σε μία από τις περιπέτειες για νέους παίκτες που διεξάγονται κάθε Σάββατο. Σε αυτές οι παίκτες δεν χρειάζεται να γνωρίζουν τίποτε - έμπειροι Dungeon Masters τους μαθαίνουν μέσα σε λίγη ώρα τα βασικά του επιτραπέζιου Role Playing και τους στέλνουν στην πρώτη τους περιπέτεια. (Μη ρωτήσετε πόσοι επιστρέφουν ζωντανοί από αυτήν...)

✔ Να συμμετάσχουν στην αρένα μονομάχων του AD&D που διεξάγεται σε πέντε καταστήματα. Σε αυτήν οι ήρωες φτιάχνουν έναν χαρακτήρα πολεμιστή και ρίχνονται σε μάχες στις φανταστικές αρένες των κάστρων. Εκεί συναντούν είτε άλλους μονομάχους είτε φρικιαστικά τέρατα. Κερδίζουν gold pieces και αντικείμενα, φήμη και ικανότητες. Σε εβδομαδιαία βάση τιμώνται οι καλύτεροι και ο μεγάλος νικητής θέτει υποψηφιότητα για ένα σημαντικό βραβείο. (Η προηγούμενη αρένα έστειλε τον Σπύρο Μπόγδανο στο Gen Con της Αγγλίας, στη μεγαλύτερη γιορτή παιχνιδιών της Ευρώπης!)

✔ Να γνωρίσουν τα παιχνίδια μαχών με φιγούρες παίζοντας Chronopia και Warzone με έτοιμους, βαμμένους στρατούς σε πεδία μάχης με εκπληκτικά σκηνικά. Και εδώ δεν χρειάζεται καμία γνώση των κανόνων, απλά διάθεση για μάχη.

✔ Αν είναι έμπειροι στρατηγοί, να συμμετάσχουν στις εκστρατείες Warzone και Chronopia που θα ολοκληρωθούν στο Games Fair, την ετήσια γιορτή παιχνιδιών που διοργανώνει φέτος για έβδομη φορά η Κάισσα.

✔ Να γνωρίσουν το Portal, την εισαγωγή στο Magic: The Gathering, και να μάθουν να κατασκευάζουν τις πρώτες τους τράπουλες σε αυτό το παιχνίδι της σπαζοκεφαλιάς.

Θέλετε κι άλλα; Ε, τότε μπορείτε να συμμετάσχετε στα pre-release tournaments του Mercadian Masque του Magic, να παίξετε στην αρένα Magic της Κάισσας Αμαρουσίου, να συμμετάσχετε ως DM στις περιπέτειες του RPGA, να βοηθήσετε στη διοργάνωση του 7ου Games Fair...

Θέλετε κι άλλα; Ε, ανοίξτε και κανέναν υπολογιστή πια!

Για πληροφορίες σε όλα αυτά, 3606488 (Κάισσα Αθήνας)

Α, και να μην το ξεχάσω:

25-26 Σεπτεμβρίου: Pre-release του Mercadian Masques για το Magic: The Gathering. Τουρνουά σε Αθήνα, Θεσ/νίκη, Βόλο, Ηράκλειο και Χανιά. Πληροφορίες στο 3606488, κεντρική Κάισσα.

ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ

• Για το μικρό διαγωνισμό μας του Ιουλίου-Αυγούστου: Ένα από τα απαραίτητα του καλοκαιριού ήταν οι προφυλάξεις για Sexually Transmitted Diseases ή αλλιώς STD. Προσέχετε για να έχετε...

• Η Κάισσα χαιρετίζει τα δέκα χρόνια της έκδοσης του "PC Master" και της άριστης συνεργασίας μαζί του προς όφελος των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας και χαρίζει στους τρεις πρώτους που θα στείλουν αυτή τη σελίδα (ή μια φωτοτυπία της) στη διεύθυνση "Κάισσα, Καλιδρομίου 8, 114 32 Αθήνα" από μία δωροεπιταγή 7.500 δρχ.

• 18 Σεπτεμβρίου: Advanced Dungeons & Dragons RPGA day (όχι για νέους παίκτες) σε όλα τα καταστήματα Κάισσα. Πληροφορίες στο τηλ.: 3606488.

HIGH ELVES

Οι ευγενείς του Warhammer

Η επιβλητική μορφή του ξανθού πρίγκιπα γεμίζει τον ορίζοντα, καθώς τα πλούσια μακριά μαλλιά του ανεμίζουν στο γλυκό αέρα της αυγής. Το κατάλευκο μέτωπό του συνοφρυώνεται στην όψη του θεάματος των εισβολέων που αντικρίζει από την κορφή του βουνού με τις σπηλιές των Δράκων. Ηρθε εδώ με εντολή του βασιλιά-πατέρα του για να ξυπνήσει τον Αρχαίο.

του Μανώλη Σκούληκα

Η είδηση για την εισβολή των πανάρχαιων εχθρών, των σφετεριστών του φωτός, ξέσπασε σαν αστροπελέκι στη γαλήνια ζωή του παλατιού. Αιώνες πολέμου, γενεές γαλουχημένες στην εκδίκηση και την περήφανη υπεράσπιση θα έρθουν σύντομα σε μία μνημειώδη ρήξη, μία αναμέτρηση που θα σημάνει το τέλος πολιτισμών και θα καταποντίσει αιώνιες δυναστείες στην αφάνεια. Ολη η ζωή του, όλες οι αρχές με τις οποίες ανατράφηκε γυρίζουν μέσα στο μυαλό του και το καθήκον φαίνεται επώδυνα ξεκάθαρο και καθοριστικό της ίδιας της ύπαρξής του. Με σίγουρα πια βήματα μπαίνει στο επιβλητικό σπήλαιο. Πρέπει να ξυπνήσει το γιγάντιο ερπετό και να απαιτήσει την εκπλήρωση του πανάρχαιου ιερού όρκου του στη βασιλική οικογένεια. Ο δρόμος του είναι πια χαραγμένος. Δεν είναι πλέον ο πρίγκιπας Υμρικ, είναι ο Αρχοντας των Δράκων.





Οι ευγενείς στρατιές των High Elves είναι οι πιο επιβλητικοί στρατιώτες που υπάρχουν στον κόσμο του Warhammer. Οι ιππότες με τις αστραφτερές πανοπλίες και τα τάγματα των τοξοτών με τα χρυσοποίκιλτα άσπρα ενδύματά τους συνδυάζονται σε ένα εκθαμβωτικό σύνολο. Από τη λάμψη του ευγενούς ιππικού τους ως τη στωική αποφασιστικότητα των έφεδρων πολιτών-τοξοτών τους, τα πάντα στο στρατό αυτό δίνουν την εντύπωση του ανίκητου. Αν προσθέσουμε και τη μακροζωία των αιωνόβιων αυτών ξωτικών που περνούν δεκαετίες ολόκληρες τελειοποιώντας την μαχητική τους ικανότητα, έχουμε μία εξαίρετη επιλογή στρατού. Ενας τέτοιος στρατός αποτελεί ένα σπάνιο θέαμα πάνω στο τραπέζι. Μόνο η παράταξή του πάνω στο τραπέζι είναι ικανή να κάνει τον αντίπαλό σας να σκεφτεί για δεύτερη φορά αν πρέπει να σας επιτεθεί.

Οι High Elves είναι ιδιαίτερα γοργοπόδαροι, οπότε και ο απλός πεζός κινείται πιο γρήγορα από τους πεζούς των άλλων φυλών. Πέρα από αυτό έχουν και εξαίρετα άλογα, τα πιο γρήγορα σε όλο τον κόσμο. Λόγω της εξαιρετικής ταχύτητάς τους είναι σε θέση να υπερφαλαγγίσουν και να πλαγιοκοπήσουν τους εχθρούς τους με μεγάλη ευκολία. Εχετε εξάλλου αρκετές επιλογές μεταξύ ποικίλων διαφορετικών μονάδων ιππικού, ώστε να επιλέξετε με μεγάλη ακρίβεια τη στρατηγική προσέγγισή τους στον τομέα του ιππικού.

Εχουν τεράστιους δράκους που ιππεύουν στη μάχη και μπορούν να χαρακτηριστούν κυρίαρχοι των αιθέρων. Πάνω σε αυτά τα παντοδύναμα φτερωτά ερπετά σκορπίζουν τον τρόμο στους εχθρούς τους, καθώς εφορμούν πάνω τους από τους ουρανούς.

Τα φημισμένα τόξα τους καλύπτουν τους ουρανούς με βέλη σπέρνοντας το θάνατο στα αντίπαλα στρατεύματα. Οι μαγικές πολεμικές βαλλίστρες τους διατρυπούν ακόμα και την αρματωσιά των πολεμιστών του Χάους, κάνοντας και τον πιο αρματωμένο ιππότη να αισθάνεται γυμνός μπροστά τους.

Εξάλλου, οι High Elves είναι οι πιο ισχυροί μάγοι που υπάρχουν. Η μαγεία τους είναι η πιο αρχαία μαγεία στον κόσμο και οι ίδιοι αφιερώνουν αιώνες στη μελέτη της. Ετσι μπορούν να υπερισχύουν των αντιπάλων τους στη μαγεία καθώς και σε αμυντικές και επιθετικές στρατηγικές. Εν συνόλω ο στρατός των High Elves προσφέρει πολλές ενδιαφέρουσες μοντελιστικές και στρατηγικές επιλογές, κατάλληλες τόσο για το νέο όσο και για τον παλιό παίκτη. Μην το σκέφτεστε, λοιπόν. Είναι από τους πιο εύκολους στρατούς για να ξεκινήσετε. Πάρτε το λάβαρο των Ιπποτών του Δράκοντα στα χέρια σας!!!



Role Playing Games
Fantasy Shop
Strategy & Mind Games
WARHAMMER 40,000
WARHAMMER
COMIX
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ.Βικτώριας ΤΚ.10434 ΤΗΛ.8231072 FAX.8252436
Τώρα και στη Χαλκίδα ΩΡΙΩΝ NETCAFE Χαϊνα 7 Τηλ.:0221/29123
Και στο INFORAMA CENTER Πατησίων 302Α [ύψος Γαλατσίου] Τηλ.2281136

UTOPIA news

SEA OF FALLEN STARS



Εδώ και αμέτρητα χρόνια, οι κάτοικοι του Faerun διασχίζουν με τα καράβια τους την Εσωτερική θάλασσα που απλώνεται από τη Δρακολίμνη μέχρι και τη θάλασσα του Alamber, λίγοι όμως από αυτούς πιστεύουν γι' αυτήν πως δεν είναι τίποτα περισσότερο από μία τεράστια υδάτινη έκταση γεμάτη ψάρια, λίγα θαλάσσια τέρατα και τους πανταχού παρόντες πειρατές.

Ελάτε μαζί μας και ρίξτε μια άλλη ματιά, για να ανακαλύψετε νέους κόσμους πάνω και κάτω από τα νερά της.

Το Sea of Fallen Stars είναι το πρώτο πλήρως αναπτυγμένο campaign του AD&D για υποθαλάσσιους κόσμους. Κάνει αναφορά στα περιεχόμενα των παλαιότερων βιβλίων Of Ships & the Sea και Sea Devils, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί χωρίς αυτά.

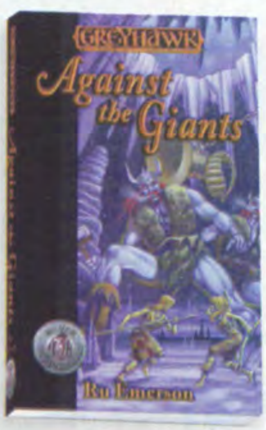
Φέρτε το campaign σας κάτω από τα κύματα με καινούριους κανόνες και μαγικά και φτιάξτε PCs με θαλάσσια elves, γοργόνες, τρίτωνες και shalarins.

Ο κόσμος του Sea of Fallen Stars είναι μαγικός και δεν θα θελήσετε να τον εγκαταλείψετε.

Campaign expansion του AD&D για Forgotten Realms/Για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή 9.000 δρχ.

AGAINST THE GIANTS

Εδώ και δεκάδες χρόνια, η γη του Geoff είναι σκλαβωμένη σε ορδές γιγάντων, ogres και καταχθόνιων ανθρωποειδών, ενώ οι άνθρωποί της οδηγούνται στον αφανισμό και την εξορία. Επιτέλους, έφθασε η στιγμή που με τη βοήθειά σας θα αλλάξει η κατάσταση και ο λαός του Geoff θα πάψει να υπηρετεί τους γιγάντιους τυράννους του.



Ομως, μην ξεχνάτε ότι η τελική αναμέτρηση θα είναι με τους αληθινούς αφεντάδες των φυλών των γιγάντων!

Το Against the Giants είναι μία επική περιπέτεια που θα σας συναρπάσει! Στις σελίδες του θα βρείτε πλήρως αναπτυγμένες τρεις κλασικές περιπέτειες γραμμένες από τον Gary Gygax:

Ανθολογία περιπετειών για τον κόσμο του Greyhawk/Για επίπεδα παικτών 1-10/Τιμή 6.480 δρχ.

WARHAMMER 40K - CODEX ORKS



Η φυλή των Orks είναι η πιο βάρβαρη από όλες τις φυλές των aliens.

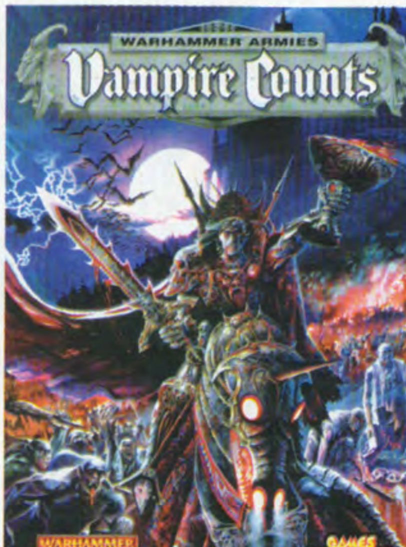
Οι στρατιές τους ξεχύνονται μυριάδες στα πεδία των μαχών και ξεσπάνε στους αντιπάλους τους με αιμοδιψή αγριότητα αλλά και παράλογη βία.

Στις σελίδες του καινούριου Ork Codex θα βρείτε:

- Πλήρες army list των Orks για να φτιάξετε στρατό καθώς και λίστες με τα οχήματα και τα όπλα τους.
- 16 έγχρωμες σελίδες με συμβουλές για να φτιάξετε, να βάψετε και να παίξετε με στρατό από Orks.
- Κανόνες και πληροφορίες για κάποιους από τους πολύ γνωστούς αρχηγούς και πολεμιστές των Orks, όπως οι Warlord Ghazghkull Mag Uruk Thraua, Boss Zagstruk και Mek Warzdakka Gutzmen.

Βιβλίο στρατού του Warhammer 40K/Τιμή 5.120 δρχ.

WARHAMMER FANTASY - VAMPIRE COUNTS



Οι Vampire Counts είναι οι αθάνατοι άρχοντες των Ανέθαντων. Κάτω από τις διαταγές τους στρατιές από Zombies, Skeletons, Wights και Ghouls συγκεντρώνονται για να καταστρέψουν τον Παλιό Κόσμο.

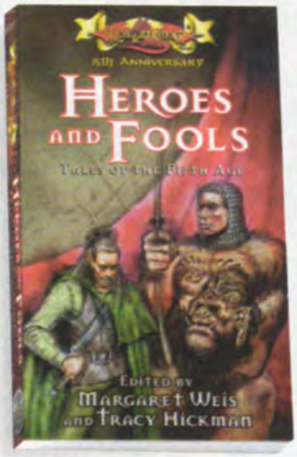
Στις σελίδες του καινούριου Army List του Warhammer -του Vampire Counts- θα βρείτε:

- Πληροφορίες για την καταγωγή των Vampires καθώς και περιγραφές πολλών πολέμων τους ενάντια στο ανθρώπινο γένος.
- Πλήρες Army list για όλους τους Vampire Counts.
- 16 έγχρωμες σελίδες με χρήσιμες συμβουλές για να συγκεντρώσετε και να βάψετε τις φιγούρες του καινούριου στρατού.
- Ολους τους κανόνες και το ιστορικό για διάσημους Unhead όπως οι Neferata Queen of Darkness, Manfred Von Carstein και Walach των Δράκων του Αίματος.

Σειρά Warhammer Armies/Τιμή 9.600 δρχ.

ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ FANTASY & CARD GAMES

HEROES & FOOLS: TALES OF THE FIFTH AGE



Ανθολογία διηγημάτων γραμμένων από γνωστούς συγγραφείς του Dragonlance που περιγράφουν τις τρομερές μάχες και τις ανδραγαθίες των ηρώων κατά τη διάρκεια των πρώτων χρόνων του Fifth Age.

Νουβέλα του Dragonlance/Επετειακή έκδοση/Τιμή 2.600 δρχ.

SILVERFALL: STORIES OF THE SEVEN SISTERS



Οι επτά πανέμορφες αδελφές, όλες αγγιγμένες από το χέρι της θεάς Mystra, βρίσκονται για πρώτη φορά μαζί σε ένα βιβλίο και καλούνται να αντιπαρατάξουν την εξυπνάδα και τις μαγικές δυνάμεις τους απέναντι σε μία συνωμοσία που εξυφαίνεται στα Βασίλεια.

Νουβέλα του Ed Greenwood για τα Forgotten Realms/Τιμή 5.400 δρχ.

THE ODYSSEY OF GILTHANAS

Είναι το καινούριο Sourcebook του Dragonlance που αξιοποιεί με τον καλύτερο τρόπο το ταλέντο του δημοφιλούς συγγραφέα Douglas Niles.



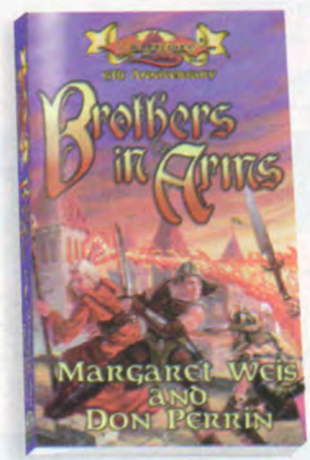
Αφηγείται την ιστορία του πρίγκιπα των elves Gilthanas, καθώς αναζητά την αγαπημένη του Silvara. Στην πορεία του αυτή, οι αναγνώστες μαθαίνουν για τις πολλές περιοχές του krynn - όλες γεμάτες μαγεία και θρύλους.

Η νουβέλα είναι έξοχη πηγή πληροφοριών για τους παίκτες του Dragonlance και ταυτόχρονα συναρπάζει με την πλοκή της, καθώς φωτίζει αγαπημένους ήρωες και τοποθεσίες του Dragonlance.

Νουβέλα και Sourcebook του Dragonlance/Τιμή 2.600 δρχ.

BROTHERS IN ARMS

Τους μήνες που ακολουθούν τα γεγονότα του Soulforge, οι Raistlin και Caraman κατατάσσονται σε έναν μισθοφορικό στρατό. Πρώτος στόχος του στρατού αυτού είναι να καταλάβει την πόλη που κρατά το μυστικό του Αρχοντα Ατίακας, αυτού που διοικεί τις καινούριες στρατιές των δράκων.



Συνέχεια της γνωστής νουβέλας του Dragonlance, Soulforge/Σειρά The Raistlin Chronicles, 2ος Τόμος/Τιμή 2.600 δρχ.

BLOODLINES

Ο Urza συμπληρώνει τη συλλογή των μαγικών αντικειμένων που είναι γνωστά ως Legacy. Τώρα θα πρέπει να φτιάξει και το πρόσωπο που θα κληρονομήσει από αυτόν όλες τις ευθύνες που κουβαλούσε για πάνω από 3.000 χρόνια.



Νουβέλα του Magic/Σειρά Artifacts Cycle, 4ο Βιβλίο/Τιμή 2.600 δρχ.

THE SIEGE OF MT. NEVERMIND

Όταν πράκτορες του Σκότους προσπαθούν να αναμείξουν τα gnomes στον Chaos War, έρχονται αντιμέτωποι με την αντίσταση ευγενών ηρωικών gnomes και ενός "δαιμόνιου" εφευρέτη.



Η πρώτη νουβέλα του Dragonlance που αναφέρεται στη γνωστή φυλή των gnomes και δίνει κωμικό τόνο στο συνηθισμένο δράμα του Dragonlance/Σειρά The Chaos War/Τιμή 2.600 δρχ.

COMBAT - WORLD OF DARKNESS

Όταν η διπλωματία αποτυγχάνει... Την ώρα που πέντε οργισμένοι Gangrel Vampires κάνουν την πόρτα σας σπιρτόξυλα, τα λόγια περισσεύουν και πρέπει να είστε προετοιμασμένοι για μάχη σώμα με σώμα με όλα τα όπλα!

Σχεδιασμένο για όλα τα πέντε μοντέρνα Role Playing Games της White Wolf (Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, Ghangeling) και το μεσαιωνικό Vampire: Dark Ages, το Combat προσφέρει πολύτιμα στοιχεία για τη μάχη με όλα τα όπλα και πάμπολλες πολεμικές τέχνες για να διαλέξουν οι παίκτες. Ακόμα, δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να εισάγουν τις υπερφυσικές δυνάμεις τους σε όλων των ειδών τις συμπλοκές. Ενα sourcebook χρήσιμο τόσο στον Storyteller όσο και στον παίκτη.



Sourcebook για όλα τα RPGs της White Wolf/ Τιμή: 5.400δρχ.

THE KIN-STRIFE - MIDDLE-EARTH



Το The Kin-Strife παρουσιάζει τους λαούς, την πολιτική και τους στρατούς της Γκόντορ κάτω από τη βασιλεία του Κάσταμιρ, του Σφετεριστή. Οι έξι μεγάλες πόλεις του Νότιου Βασιλείου -ο Πελαργκίρ, η Ούμπαρ, η Λοντ Ερνιλ, η Οσγκόλιαθ, η Μίνας Ανόρ και η Μίνας Ιθιλ- περιγράφονται με την πλήρη διοικητική και στρατιωτική τους οργάνωση. Περιέχει έξι περιπέτειες, μία σε κάθε μητρόπολη, καθώς και το χρονικό της πτώσης του νόμιμου βασιλιά Ελντακαρ και της αιματηρής επιστροφής του στο θρόνο.

Οι ήρωες αναμειγνύονται σε μία σειρά από συνωμοσίες στην κόψη του ξυραφιού ανάμεσα στις αντιμαχόμενες παρατάξεις. Μπορούν να τα καταφέρουν;

Περιπέτειες και Sourcebook για το Middle-Earth RPG.

VIRTUAL REALITIES - SHADOWRUN

Το απόλυτο sourcebook για role playing μέσα στο αχανές παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών του Shadowrun, την περιβόητη Matrix!!! Οι κανονισμοί περιγράφουν αναλυτικά πώς μπαίνει κάποιος στη Matrix και πώς μπορεί να αντιμετωπίσει τα συστήματα ασφαλείας και τους θανατηφόρους virtual φύλακές τους, ενώ παράλληλα δίνουν πληθώρα από επιλογές σε εξοπλισμό για τις δικές σας custom made hacking επιδρομές. Τέλος, παρουσιάζονται οι κανονισμοί για να παίξτε τους otaku, τους μυστηριώδεις τεχνοσαμάνους, που φαίνεται να ζουν μέσα στην ίδια τη Matrix.



Sourcebook του Shadowrun RPG/ Τιμή: 7.200 δρχ.

DARK MINIONS: MIDDLE-EARTH CARD GAME

Αυτή η έκδοση του δημοφιλέστατου card game στον κόσμο του Tolkien εισάγει στο παιχνίδι τους agents, τους πράκτορες του Σκοτεινού Αρχοντα, που είναι εξαπλωμένοι σε όλη τη Μέση Γη, συνωμοτούν και εκτελούν στο σκοτάδι τα σκοτεινά σχέδια του Σόρον. Ακόμη, παρουσιάζει έναν νέο τρόπο κίνησης, μέσα από τα υπόγεια σπήλαια -τα Underdeeps-, που απλώνονται στα σπλάχνα της Μέσης Γης.



Νέοι χαρακτήρες, νέες περιοχές και, φυσικά, καινούριες στρατηγικές και μοναδικά fantasy graphics βρίσκονται στη διάθεση των παικτών για ακόμα πιο συναρπαστικά παιχνίδια Middle-Earth!

Expansion του Middle-Earth card game σε boosters/Τιμή booster: 1.200 δρχ.



FROM THE MAKERS OF
"Flying Corps"
COMES
Mig Alley
empire
INTERACTIVE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: (01) 6143252-7 FAX: (01) 6143251
http://www.beacon.gr

CD RECORDERS

ΜΕΡΟΣ 1ο

Τα τελευταία δύο χρόνια τα CD Recorders έχουν γίνει από πολυτέλεια ανάγκη. Ολοι θέλουν να κάνουν τα δικά τους αντίγραφα, νόμιμα ή μη. Η ευρεία διάδοσή τους, όμως, δεν σημαίνει ότι υπάρχει η αντίστοιχη γνώση επί του θέματος, γιατί όσο φιλικά προς το χρήστη κι αν έχουν γίνει το hardware και το software, οι απορίες και τα προβλήματα πολλαπλασιάζονται. Γι' αυτό θα προσπαθήσω μέσα από μια σειρά άρθρων να αναλύσω όσο γίνεται πιο διεξοδικά τη διαδικασία εγγραφής CD, ξεκινώντας από τα "εύκολα" και πηγαίνοντας σε πιο εξειδικευμένα θέματα όπως το overburning και τα audio CDs.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

IDE ή SCSI; Το αιώνιο ερώτημα. Τα πρώτα CD Recorders ήταν όλα SCSI. Με την εξέλιξη όμως της τεχνολογίας μπόρεσαν να εκμεταλλευτούν τον IDE δίαυλο για την απρόσκοπτη μεταφορά των δεδομένων που χρειάζεται κατά την εγγραφή. Το σημείο όπου υπερτερούσαν τα SCSI ήταν η δυνατότητα εγγραφής "on the fly", δηλαδή από CD σε CD χωρίς τη μεσολάβηση του σκληρού δίσκου. Σήμερα, όλα τα IDE Recorders μπορούν να κάνουν εγγραφές "on the fly", όμως σε ορισμένες περιπτώσεις όπως στα μουσικά CDs η πιθανότητα να αποτύχει η εγγραφή είναι αυξημένη. Αν θέλουμε να έχουμε όσο το δυνατόν λιγότερο κατεστραμμένα δισκάκια, το SCSI αποτελεί τη μόνη λύση. Επίσης, μόνο με SCSI μπορούμε κατά τη διάρκεια της εγγραφής να χρησιμοποιούμε το PC μας για άλλες εργασίες χωρίς το φόβο της καταστροφής του disc. Ωστόσο πρέπει να υπολογίσουμε ότι τα SCSI Recorders είναι αρκετά ακριβότερα από τα αντίστοιχα IDE. Επιπλέον μας χρειάζεται ένας controller που αυξάνει ακόμα περισσότερο το κόστος. Τελικά, το τι θα αγοράσουμε εξαρτάται από τις ανάγκες που έχουμε. Αν θέλουμε ένα recorder για να κρατάμε backup αρχεία και να γράφουμε πού και πού κανένα μουσικό CD, τότε ο δίαυλος IDE είναι η λύση. Αν πρόκειται να κάνουμε καθημερινές εγγραφές στο μικρότερο εφικτό χρονικό διάστημα χωρίς περιπτώσεις αποτυχημένων εγγραφών, τότε το SCSI αποτελεί μονόδρομο.





CD-R 'Η CD-RW;

Αν και οι περισσότερες συσκευές που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά υποστηρίζουν επανεγγραφή, η δυνατότητα αυτή δεν έφερε την επανάσταση που όλοι περίμεναν στο χώρο των recorders. Η αρχική ιδέα ήταν να μπορεί ο υπολογιστής να "βλέπει" το recorder όπως κι έναν σκληρό δίσκο. Ομως η διαφορά ταχύτητας είναι τόσο μεγάλη που αποθαρρύνει ακόμα και τον πιο πιστό οπαδό των RW. Οσοι έχουν επιχειρήσει να κάνουν format σε ένα RW δισκάκι θα καταλάβουν τι εννοώ. Ο ωφέλιμος χώρος σε έναν δίσκο RW είναι μόνο 500MB, αφού τα υπόλοιπα δεσμεύονται από το software εγγραφής. Η τιμή των επανεγγράψιμων δίσκων είναι κατά πολύ υψηλότερη από αυτήν των απλών CD-Rs.

Ενα όμως πολύ χρήσιμο προτέρημα των CD-RW είναι ότι μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε για να τεστάρουμε κάποια αντιγραφή που δεν είμαστε σίγουροι αν θα πετύχει (π.χ. ένα παιχνίδι), χωρίς να βγάζουμε άχρηστα τα απλά δισκάκια μας.

Επίσης, αποτελεί μια επιπλέον λύση (μαζί με τις διάφορες συσκευές τύπου ZIP) για τον επαγγελματία που κρατάει καθημερινά backup της δουλειάς του.

Ως συμπέρασμα μπορούμε να πούμε ότι καλό είναι το recorder μας να είναι και RW κι αχρείαστο να 'ναι...

1x, 2x, 4x, 8x....

Το θέμα της ταχύτητας πρέπει να μας απασχολήσει αρκετά γιατί -κατά τη γνώμη μου- είναι πολύ σημαντικό. Το κακό είναι ότι παράλληλα με την ταχύτητα αυξάνεται και η τιμή,



Η Yamaha είναι από τις πρώτες εταιρίες που παρουσίασαν recorders.

οπότε πρέπει να ξέρουμε εξαρχής το ποσό που είμαστε διατεθειμένοι να ξοδέψουμε. Λέγοντας ότι το recorder είναι π.χ. μονής ταχύτητας, εννοούμε ότι για να γράψει ένα τραγούδι πέντε λεπτών θα κάνει πέντε λεπτά! Τόσο απλά. Όμως εκτός από τραγούδια θα γράφουμε και data. Πώς υπολογίζουμε την ταχύτητα σε αυτήν την περίπτωση; Με την απλή εξίσωση 1x = 75 sectors/sec, που ισχύει και για μουσική και για data. Ειδικότερα έχουμε:

1x = 172KB/sec για audio και

1x = 150KB/sec για data που αντιστοιχεί σε περίπου 8,75MB το λεπτό. Δηλαδή για να γεμίσουμε ένα CD των 650MB θα χρειαστούμε 74 λεπτά. Στα 4x χρειάζονται 18,5 λεπτά και στα 8x 9 λεπτά! Βέβαια, οι πραγματικοί χρόνοι είναι λίγο μεγαλύτεροι γιατί είναι χρονοβόρα το finalizing και τα διάφορα write tests.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Αγοράσαμε, επιτέλους, το recorder της αρεσκείας μας και βγάζοντάς το από το κουτί του αναρωτιόμαστε αν θα είμαστε σε θέση να το τοποθετήσουμε μόνοι μας ή θα πρέπει να φωνάξουμε κάποιον ειδικότερο από εμάς σε θέματα hardware για να το εγκαταστήσει. Αν πρόκειται για συσκευή IDE, ακόμα και ο πιο "άσχετος" δεν θα αντιμετωπίσει προβλήματα στην τοποθέτηση.

Αρκεί να βρούμε μία κενή υποδοχή IDE και



Plextor: Τα ακριβότερα και κατά πολλούς καλύτερα CD Recorders της αγοράς.

My Computer

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Τι σημαίνουν τα αρχικά CD-R και CD-RW;

Το CD-R αποτελεί συντομογραφία του CD Recordable. Μία άλλη ονομασία τους είναι WORM , δηλαδή Write Once Read Multiple (μίας εγγραφής, πολλαπλών αναγνώσεων). Το μεγάλο πλεονέκτημά τους είναι ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν από οποιοδήποτε σύγχρονο CD player.
Το CD-RW σημαίνει CD Rewritable, δηλαδή δίσκοι που μπορούν να σβήνονται και να επανεγγράφονται. Ακόμη και σήμερα πολλά CD players δε μπορούν να αναγνώσουν τέτοιους δίσκους.

Ποια είναι η διαφορά τους από τα CDs των εταιριών;

Οι μεγάλες εταιρίες που κατασκευάζουν CDs λογισμικού και μουσικής πρέπει να παράγουν μεγάλο αριθμό CDs σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Αυτό δεν είναι εφικτό με τη χρήση CD Recorders. Η παραγωγή γίνεται με μεγάλες υπερσύγχρονες πρέσες. Χρησιμοποιείται ένα αρχικό CD ως μήτρα και η πρέσα το αναπαράγει σε μεγάλους αριθμούς που μπορούν να φτάσουν τις αρκετές χιλιάδες ημερησίως. Τα CDs αυτά έχουν ασημί χρώμα. Τα CD-Rs έχουν διάφορα χρώματα όπως πράσινο, χρυσό κ.λπ. και είναι πιο ευαίσθητα στις μεταβολές της θερμοκρασίας, το ηλιακό φως και τις γρατσουνιές. Όμως παρά τις εξωτερικές διαφοροποιήσεις τους, στην πράξη δεν έχουν καμία απολύτως διαφορά.

Τι μπορώ να γράψω με το CD Recorder μου;

Σχεδόν τα πάντα. Μπορούμε να αντιγράψουμε τόσο μουσικά όσο και data CDs, εφόσον δεν υπάρχει κάποια προστασία εγγραφής από τις εταιρίες (μπορεί τις περισσότερες φορές να ξεπεραστεί). Επίσης, μπορούμε να φτιάξουμε τις δικές μας συλλογές προγραμμάτων και τραγουδιών. Πάντα όμως πρέπει να προσέχουμε να μην παραβιάζουμε τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών των αυθεντικών CDs.

Ποια είναι η χωρητικότητα των "άδειων" CDs;

650MB για data ή 74 λεπτά για audio εγγραφές. Τον τελευταίο καιρό έχουν κάνει την εμφάνισή τους δισκάκια με χωρητικότητα 700MB data ή 80 λεπτά audio, για να μπορούμε να αντιγράφουμε ορισμένα CDs που είναι μεγαλύτερα (παιχνίδια και μουσικά CDs). Έχουν εμφανιστεί όμως ορισμένα προβλήματα ασυμβατότητας τόσο με τα recorders όσο και με τα players.

Τι χρειάζομαι εκτός από το recorder για να κάνω μια εγγραφή;

Το recorder δεν δουλεύει όπως το floppy disk drive, που με drag and drop γράφουμε ό,τι θέλουμε. Χρειάζεται κάποιο από τα πολλά προγράμματα που κυκλοφορούν για να συνεργαστεί με τα Windows. Στο κουτί του πάντα υπάρχει ένα συνοδευτικό πρόγραμμα αντιγραφής. Επίσης, στο Internet μπορούμε να βρούμε όλα τα αντιγραφικά προγράμματα σε demo μορφή και να τα δοκιμάσουμε μέχρι να καταλήξουμε σε εκείνο που μας είναι πιο χρήσιμο.

Χρωματιστά βιβλία...

Για να υπάρχουν κάποια standards γύρω από τα CDs, γράφτηκαν ορισμένοι κανόνες και ταξινομήθηκαν σε βιβλία με ονομασίες χρωμάτων:
Red book: Περιγράφει το physical format για τα audio CDs.
Yellow book: Περιγράφει το physical format για τα data CDs.
Green book: Format για τα CD-i.
Orange book: Το format για τα CD-Rs.
White book: Το format των video CDs.
Blue book: Format για τα CD Extra.

Τι σημαίνουν όλοι αυτοί οι όροι που βλέπουμε στις ρυθμίσεις του software εγγραφής;

Αν και κάθε πρόγραμμα είναι διαφορετικό ως προς τις ρυθμίσεις, μερικά βασικά πράγματα είναι τα ίδια σε όλα:
CD Extra ή CD Plus: Ένα CD με δύο sessions, ένα audio κι ένα data.
CD ROM/XA: Extended architecture, κάτι μεταξύ yellow book και CD-i.
MODE 1: Με sectors σύμφωνα με το yellow book.
MODE 2: Έχουμε form 1 και form 2. Στο form 1 έχουμε 2.048 bytes για data και στο form 2 2.324 bytes για audio/video.
ISO 9660: Πρόκειται για ένα standard οργάνωσης των αρχείων.
CD-UDF: Το standard για το packet writing.
CD TEXT: Η εγγραφή πληροφοριών στα audio CDs.

να ρυθμίσουμε τα jumpers του recorder για master ή για slave, ανάλογα με τη συνδεσμολογία που έχουμε κάνει. Συνδέουμε και την παροχή ρεύματος, κι αυτό ήταν όλο. Το Bios αναλαμβάνει να αναγνωρίσει τη συσκευή αυτόματα.

Η διαδικασία είναι ακριβώς ίδια με αυτήν της τοποθέτησης ενός σκληρού δίσκου. Στην περίπτωση που έχουμε επιλέξει συσκευή SCSI, τότε τα πράγματα περιπλέκονται λίγο, γιατί υπάρχει επιπλέον και ο ελεγκτής SCSI. Αν δεν έχετε ασχοληθεί ξανά με τα περιφερειακά τύπου SCSI, καλό θα ήταν να αναθέσετε τη δουλειά σε κάποιον που έχει γνώσεις επί του θέματος. Συνήθως δεν προκύπτουν προβλήματα, όμως αρκετές φορές οι ιδιαιτερότητες του SCSI έχουν πονοκεφαλιάσει ακόμα και ειδικούς. Η αναγνώριση του recorder από τα Windows γίνεται αυτόματα. Δεν χρειάζεται να εγκαταστήσουμε κάποιους drivers, όπως πολλοί πιστεύουν.

Οι drivers βρίσκονται ενσωματωμένοι στο software εγγραφής που συνοδεύει τη συσκευή. Αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το λογισμικό άλλης εταιρίας, καλό θα είναι να ελέγξουμε αν το συγκεκριμένο πρόγραμμα υποστηρίζει το recorder μας. Πάντως, για όλα τα προγράμματα βγαίνουν συχνά updates που τα ενημερώνουν για όλες τις νέες συσκευές της αγοράς.

ΤΙ ΑΛΛΟ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΟΥΜΕ

Αρχικά πρέπει να σκεφτούμε αν ο σκληρός δίσκος μας έχει αρκετό χώρο διαθέσιμο για να μπορεί να δεχτεί τα περιεχόμενα ενός CD. Μπορεί βέβαια να έχουμε τη δυνατότητα να αντιγράψουμε κατευθείαν από CD σε CD, αλλά πολλές φορές (π.χ. στις συλλογές) θα πρέπει να γράψουμε τα δεδομένα πρώτα στο σκληρό και μετά να κάνουμε την εγγραφή. Επίσης, πρέπει να κάνουμε συχνά defrag για να βρίσκονται τα δεδομένα που θα γράψουμε στη σειρά κι όχι εδώ και κει μέσα στο δίσκο, γεγονός που αυξάνει τις πιθανότητες να "κάψουμε" το δισκάκι μας.

Ενα άλλο σημείο όπου πρέπει να δώσουμε προσοχή είναι το CD-ROM. Το πρώτο πράγμα που ελέγχουμε είναι η ταχύτητά του, που πρέπει να είναι οπωσδήποτε αρκετά μεγαλύτερη από αυτήν του recorder για να αποφύγουμε τα buffer underuns. Η εμπειρία μάς διδάσκει ότι το CD-ROM πρέπει να μπορεί να διαβάζει στη διπλάσια ταχύτητα από αυτήν που μπορεί να γράφει το recorder.

Οσοι σκοπεύουν να κάνουν πολλές αντιγραφές μουσικών CDs πρέπει να διαθέτουν



Η PLEXTOR παρουσίασε πρόσφατα και Rewritable μοντέλα.

Αν είμαστε σίγουροι ότι ένα recorder μας είναι απαραίτητο, πρώτα ελέγχουμε την αγορά για τα μοντέλα που κυκλοφορούν (και αλλάζουν ανά 3 μήνες) και διαλέγουμε αυτό που ταιριάζει στις ανάγκες μας κι όχι στον γνωστό μας επαγγελματία πειρατή!

CD-ROM με υψηλή ταχύτητα audio extraction, για να μειώσουν το χρόνο που θα χρειαστούν.

Οσοι έχουν τα χρήματα για να αγοράσουν τα τελευταία CD Recorders οκταπλής ταχύτητας εγγραφής ας έχουν υπόψη τα εξής:

1. Ο σκληρός δίσκος πρέπει να είναι τελευταίας τεχνολογίας, για να έχει την απαιτούμενη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων.
2. Το CD-ROM πρέπει να είναι όσο το δυνατόν καλύτερο για να μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τις ταχύτητες του recorder.
3. Τα άδεια δισκάκια που θα χρησιμοποιούμε πρέπει να είναι πιστοποιημένα για υψηλές ταχύτητες. Τα φθηνά no name δισκάκια δεν διαθέτουν τέτοια πιστοποίηση.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ

Αναρωτιέστε μήπως με ποιον τρόπο οι εταιρίες προστατεύονται από την πειρατεία; Αυτή η ερώτηση αποτελεί θέμα για πολλά άρθρα. Κατά καιρούς εμφανίζονται νέοι τρόποι προστασίας από την αντιγραφή, αλλά πολύ σύντομα βρίσκονται τρόποι παράκαμψης. Ενας απλός τρόπος προστασίας που χρησιμοποιείται ακόμα και σήμερα είναι η χρήση αρχείων που, ενώ είναι κανονικά σε μέγεθος (ή καμιά φορά και μηδενικού μεγέθους), είναι "ψεύτικα" δηλωμένα ως αρχεία εκατοντάδων MB. Οταν ο επίδοξος αντιγραφέας προσπαθήσει να αντιγράψει το CD, το software θα του βγάλει κάποιο μήνυμα λάθους, γιατί το συνολικό μέγεθος του CD φαίνεται ότι είναι αρκετά GB. Αλλοι τρόποι προστασίας είναι η χρήση CDs με χωρητικότητα μεγαλύτερη από αυτήν των CD-Rs, το laser lock, το disc guard κ.λπ.

Στα επόμενα άρθρα της σειράς θα αναφερθούμε αναλυτικά σε όλους τους τρόπους προστασίας και τις δυνατότητες παράκαμψής τους για νόμιμους πάντα σκοπούς.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Σε αυτό το πρώτο άρθρο της σειράς αναφερθήκαμε στα πολύ βασικά θέματα των CD Recorders. Για αρκετούς ίσως να ήταν ήδη γνωστά, αλλά πάντα υπάρχουν οι νεοεισαχθέντες του χώρου, στους οποίους ακόμα και τα εύκολα και προφανή φαίνονται ακαταλαβίστικα.

Ανακεφαλαιώνοντας θέλω να τονίσω ορισμένα σημεία που πρέπει να προσέξει κάποιος πριν να αγοράσει CD recorder. Καταρχήν, πρέπει να σκεφτεί το κατά πόσο του είναι απαραίτητη μια τέτοια συσκευή. Δεν λέω, είναι ωραίο να ξέρεις ότι έχεις τη δυνατότητα να γράφεις τα CDs σου στο σπίτι σου, αλλά πρέπει να εξετάσεις αν πράγματι χρειάζεσαι αυτά τα CDs.

Πολλοί είναι αυτοί που αγόρασαν ακριβές συσκευές εγγραφής και τις χρησιμοποιούν αραιά και πού, μόνο και μόνο επειδή υπάρχουν.

Από την άλλη, βέβαια, υπάρχουν κι εκείνοι που δεν αγοράζουν recorder, αλλά έχουν την απαίτηση να τους γράφει ο φίλος τους (που έχει recorder) 5 CDs τη βδομάδα, χωρίς να του δίνουν ούτε τα κενά CDs! Αν είμαστε σίγουροι ότι ένα recorder μας είναι απαραίτητο, πρώτα ελέγχουμε την αγορά για τα μοντέλα που κυκλοφορούν (και αλλάζουν ανά 3 μήνες) και διαλέγουμε αυτό που ταιριάζει στις ανάγκες μας κι όχι στον γνωστό μας επαγγελματία πειρατή!

Οσο κι αν έχουν πέσει οι τιμές, πρόκειται για το πιο ακριβό περιφερειακό που υπάρχει για ένα "νορμάλ" PC , γι' αυτό καλό θα ήταν να μην είμαστε υπερβολικοί στις απαιτήσεις μας.

PC















COMPUTERS
GAMES CLUB

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

TIBERIAN SUN	12.900	NBA ACTION '98	4.900
CIVILIZATION & TEST TIME	12.900	ACTION SOCCER 2	5.900
WARHAMER 40000: RITES WAR	12.900	FIFA '98	4.900
BRAVEHEART	12.900	FLYING CORPS	5.900
ASTOL HONDA 2000	12.900	KKND	4.900
KINGPIN	12.900	IRON MAN	4.900
HIDEN DANGEROUS	12.500	USNF '97	5.900
DISKWORLD: NOIR	12.900	SEGA TOURING CAR	5.900
TARZAN	11.900	POWERBOAT RACING	4.900
DUNGEON KEEPER 2	12.900	RESIDENT EVIL	5.900
HEAVY GEAR 2	12.900	DREAMS	4.900
OUTCAST	12.900	ADVANCED DESTROYER	4.900
DESCENT 3	12.900	CYBERIA 2	4.900
STAR WARS PHANTON	12.900	BEAST WITHIN	5.900
F-22 LIGHTING 3	12.900	INCOMING	3.900
ALIEN VS	12.900	ROSE TATTOO	"4.900
TOMB RAIDER 2 GOLD MASK	11.900	CITY LOST CHILDREN	3.900
CORSAIRS	12.900	COMANCHE	3.900
BOSS RALLY	12.900	EF 2000	4.900
MIDTOWN MADNESS	12.900		
DOMINUS	3.900		
FALLOUT	3.900		
TERANOVA	3.900		
MAGIC CARPET	3.900		
TEST DRIVE 4	5.900		
MOTO RACER 1	4.900		
V. RALLY	5.900		
FINAL DOOM	5.900		
NBA '98	4.900		
WLS '98	4.900	VCD PLAYER PSX	30.000

ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

DESTROYER	3.900	BEDLAM	3.900
WIPEOUT	3.900	WORLD LEAGUE SOCCER 98	4.900
F.A. FOOTBALL MANAGER99	5.900	SILENT THUNDER	4.900
DONIMUS	3.900	FLYING CORPS	5.900
COMMANCHE	3.900	NBA ACTION 98	5.900
SPORTS ILLUSTRATED FOR KINDS	3.900	NBA LIVE 98	5.900
GREY WOLF	4.900	RAVEN	3.900
NBA LIVE 97	3.900	SPQR	4.900
CYBERIA 2 RESURRECTION	5.900	DESTRUCTION DERBY	4.900
EF 2000	5.900	FIFA 98	5.900
RISE OF THE ROBOTS	3.900	ROAD TO WORLD CUP	5.900
Z X-TRA	3.900	ACTUA SOCCER 2	5.900
PXFIGHTER	3.900	MANICKARTS	4.900
DESCENT 2	3.900	VIRTUA KARTS	4.900
DREAMS	4.900	NEED FOR SPEED 2	4.900
KNIGHT'S CHASE	3.900	BACKROAD RACERS	3.900

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

GAME-READY

CPU CELERON PPGA 400 MHz Ή AMD K6, 450, MOTHERBOARD QDI BRILLIANT Ή SOYO, MIDI TOWER ATX, VGA CARD 8MB AGP INTEL 740, SOUNDBLASTER 128BIT, RAM 64MB 100MHz, HARD DISK WESTERN DIGITAL 8.4GB, CD-ROM 36x, MONITOR 15", MODEM INTERNAL 56.600, ΗΧΕΙΑ 120WATT, MOUSE, FDD 1.44, KEYBOARD

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

299.000 ΔΡΧ.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

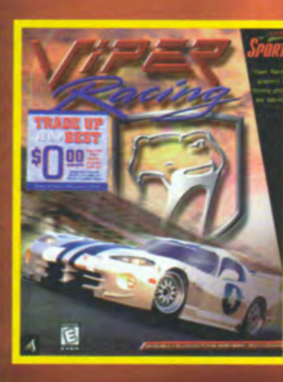
ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755









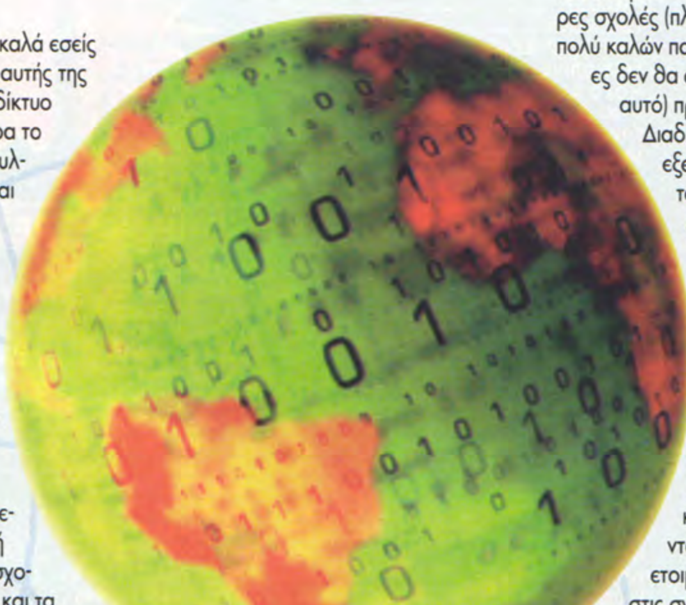


INTERNET: Η ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ!

Β' μέρος: Σχολές & Ειδικότητες

Πιστοί στην υπόσχεση που σας δώσαμε στο προηγούμενο τεύχος, αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε αναλυτικότερα με τα νέα επαγγέλματα στο χώρο του Internet αλλά και με τις ιδιαιτερότητες της ελληνικής εκπαιδευτικής πραγματικότητας. Ετσι, όσοι από εσάς ενδιαφέρεστε να ακολουθήσετε μία "δικτυακή" πορεία στον επαγγελματικό χώρο θα βρείτε, πιστεύουμε, χρήσιμες πληροφορίες για να διαλέξετε ευκολότερα το δρόμο που θα ακολουθήσετε.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr



Οπως γνωρίζετε καλά εσείς οι αναγνώστες αυτής της στήλης, το Διαδίκτυο αποτελεί σήμερα το μεγαλύτερο "συλλογικό" δίκτυο υπολογιστών και διασυνδεδεμένων δικτύων στον πλανήτη μας. Πρόκειται, στην ουσία, για ένα υπερδίκτυο στο οποίο χιλιάδες υπολογιστές και εκατομμύρια χρήστες από σχεδόν όλες τις χώρες του κόσμου συνδέονται καθημερινά, διακινώντας μέσω αυτού τεράστιους όγκους δεδομένων.

Τελευταία όλο και περισσότερες εταιρίες, που με τη στενή ή την ευρεία έννοια του όρου ασχολούνται με τις τηλεπικοινωνίες και τα δίκτυα, προσεγγίζουν και εισάγονται στο χρηματιστήριο, ενώ παράλληλα εξαγορές και συγχωνεύσεις, τόσο στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής όσο και στην ευρωπαϊκή ήπειρο, είναι καθημερινά στην επικαιρότητα. Στόχος όλων; Μα, οι ηλεκτρονικές συναλλαγές!

Εδώ και αρκετές δεκαετίες και μέχρι πριν από λίγα χρόνια, οι αγορές ήταν συνδεδεμένες με τη βόλτα στα μαγαζιά, το κοίταγμα στις βιτρίνες, για πολλούς ακόμη και με τα... παζάρια στην τιμή των προϊόντων. Η εικόνα αυτή σήμερα τείνει να αλλάξει. Στον τομέα του λεγόμενου ηλεκτρονικού εμπορίου συντελείται μία επανάσταση. Κάθε μέρα όλο και περισσότεροι χρήστες του Internet αγοράζουν είδη που προβάλλονται μέσα από τις σελίδες του World Wide Web, απλά, εύκολα, γρήγορα και με ασφάλεια.

Προτού προχωρήσουμε, όμως, να τονίσουμε για ακόμη μία φορά πως μία πραγματική ηλεκτρονική επιχείρηση δεν είναι απλά μία εταιρία που χρησιμοποιεί το Internet για να προσεγγίζει με έναν καινούριο και αποτελεσματικότερο τρόπο τους πελάτες της. Είναι αυτή που συνδυάζει τους υπολογιστές, τον Web και τα προγράμματα εκείνα που καλούνται με το γενικό όρο "enterprise software" για να αλλάξει καθολικά τον τρόπο λειτουργίας της!

Για όλα τα παραπάνω, βέβαια, δεν αρκεί μία καλή ιδέα ενός εύστροφου επιχειρηματία, όσο έξυπνη και να είναι αυτή. Χρειάζονται εξειδικευμένα άτομα, που θα αναλάβουν να υλοποιήσουν την ιδέα αυτή και να τη μεταφέρουν στον κυβερνοχώρο. Αναλογιστείτε μόνο πόσα νέα επαγγέλματα έχουν δημιουργηθεί τα τελευταία χρόνια. Σκεφθείτε ποιος φτιάχνει τις σελίδες Web που βλέπετε καθημερινά στο Διαδίκτυο, ποιος έχει σχεδιάσει και διαμορφώσει την αισθητική τους, ποιος κατασκευάζει τα λεγόμενα banners, τα διαφημιστικά μηνύματα που συχνά βλέπετε στα sites που επισκέπτεστε. Ακόμη, ποιος ευθύνεται για την ασφάλεια των ηλεκτρονικών συναλλαγών, έτσι ώστε να εμπιστευτεί το αγοραστικό κοινό το νέο αυτό τρόπο αγορών!

Ολες αυτές οι ειδικότητες δεν έχουν δυστυχώς ακόμη κατοχυρωθεί εκπαιδευτικά. Παρ' όλα αυτά, όλο και περισσότερες σχολές (πλην των λίγων γνωστών και πολύ καλών πανεπιστημιακών, με τις οποίες δεν θα ασχοληθούμε στο κείμενο αυτό) προσεγγίζουν το χώρο του Διαδικτύου και προσφέρουν εξειδίκευση στα προγράμματα σπουδών τους. Ας δούμε, λοιπόν, αναλυτικότερα την κατάσταση σήμερα.

Την εποχή αυτή -αρχές φθινοπώρου- επικρατεί πάντα μία κινητικότητα στο χώρο της εκπαίδευσης. Οι φοιτητές εξετάζονται στα μαθήματα στα οποία απέτυχαν σε προηγούμενες εξεταστικές περιόδους, οι επιτυχόντες των Γενικών Εξετάσεων ετοιμάζονται να εγγραφούν στις σχολές των Α.Ε.Ι. ή των Τ.Ε.Ι. όπου πέρασαν, είτε αυτές αποτελούν την πρώτη επιλογή τους είτε όχι, ενώ βέβαια υπάρχει και ένας μεγάλος αριθμός ατόμων που είτε απέτυχαν στις εξετάσεις είτε δεν προχώρησαν καθόλου στο λύκειο. Οι τελευταίοι μπορούν να διαλέξουν μεταξύ Τεχνικών Επαγγελματικών Εκπαιδευτηρίων (Τ.Ε.Ε.), Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (Ι.Ε.Κ.), Εργαστηρίων Ελευθέρων Σπουδών (Ε.Ε.Σ.) και Κολεγίων.

Τα Τ.Ε.Ε. [πρώην Τεχνικά Επαγγελματικά Λύκεια (Τ.Ε.Λ.) και Τεχνικές Επαγγελματικές Σχολές (Τ.Ε.Σ.)] παρέχουν ολοκληρωμένη επαγγελματική κατάρτιση, την οποία συνδυάζουν με γενική παιδεία, ενώ παρακολουθώντας ένα ειδικό πρόγραμμα προ-

ετοιμασίας κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί να συνεχίσει τις σπουδές του σε Ι.Ε.Κ. (έναν χρόνο), σε Τ.Ε.Ι. και στη συνέχεια σε Α.Ε.Ι. της Ελλάδας ή του εξωτερικού.

Στα Τ.Ε.Ε. οι εγγραφές συνεχίζονται φέτος έως τις 14 Σεπτεμβρίου 1999, ενώ οι σπουδαστές τους λαμβάνουν αναβολή στράτευσης μέχρις το 20ό έτος της ηλικίας τους.

Και κάτι εντυπωσιακό (για τη χώρα μας τουλάχιστον): Οπως ανακοίνωσε στα τέλη Αυγούστου ο υπουργός Παιδείας, οι φετινοί μαθητές των Τ.Ε.Ε. θα λάβουν γνώση των μαθημάτων που θα διδαχθούν κατά τη φετινή χρονιά μέσω του υπολογιστή της σχολής τους, ο οποίος είναι συνδεδεμένος με την αρμόδια υπηρεσία του υπουργείου, αλλά και με όλα τα υπόλοιπα Τ.Ε.Ε. Και αυτό, αφού το υπερσύγχρονο σύστημα που δοκιμάστηκε στις φετινές εξετάσεις της Β' λυκείου είναι ένα χρησιμότατο εργαλείο στη διάθεση του υπουργείου. Ετσι, ήδη τα φετινά προγράμματα σπουδών των Τ.Ε.Ε. έχουν διοχετευθεί στα Τ.Ε.Ε. όλης της χώρας μέσω της ηλεκτρονικής οδού.

Αξίζει να σημειωθεί ακόμη πως έχουν συγγραφεί 311 νέα βιβλία για τους μαθητές των Τ.Ε.Ε., τα κείμενα των οποίων θα μπορούν να βρουν στον υπολογιστή της σχολής τους, ενώ μόνο κατά το τέλος της σχολικής χρονιάς τα βιβλία θα είναι διαθέσιμα στην κλασική, έντυπη μορφή.

Στα Τ.Ε.Ε. θα λειτουργήσουν φέτος 15 τομείς με συγκεκριμένες ειδικότητες, ένας από τους οποίους θα είναι αυτός της Πληροφορικής και των Δικτύων Υπολογιστών. Στο ωρολόγιο πρόγραμμα σπουδών της α' τάξης του α' κύκλου περιλαμβάνεται η χρήση υπολογιστή για μία ώρα την εβδομάδα ως γενικό μάθημα για όλους τους τομείς.

Τέλος, σημειώνουμε ότι σε πρώτη φάση φέτος θα δοθεί έκτακτη οικονομική ενίσχυση σε όλα τα Τ.Ε.Ε. της χώρας ύψους 2 δισ. δρχ. ώστε αυτά να οργανωθούν καλύτερα, ενώ θα λειτουργήσουν 116 εργαστηριακά κέντρα με σκοπό την καλύτερη εκπαίδευση των μαθητών.

Τα Ι.Ε.Κ. είναι ο θεσμός που, εδώ και έξι χρόνια, ήρθε να καλύψει το κενό μεταξύ λυκείου και τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Είναι ο θεσμός που καινοτομεί στο χώρο της μεταλυκειακής εκπαίδευσης με ινστιτούτα εφάμιλλα των αντίστοιχων ευρωπαϊκών, φροντίζοντας να δίνει εφόδια επαγγελματικής εξειδίκευσης στους νέους που δεν εισάγονται στα ανώτερα και ανώτατα εκπαιδευτικά Ιδρύματα.

Τα Ι.Ε.Κ. προσφέρουν άρτια κατάρτιση, με χρόνο φοίτησης από 1 μέχρι 4 εξάμηνα, ανάλογα με τον τύπο του λυκείου αποφοίτησης (Γ.Ε.Λ., Τ.Ε.Λ. ή Ε.Π.Λ.), αλλά και ανάλογα με την ειδικότητα που θα επιλέξει ο ενδιαφερόμενος. Τα διπλώματα που παρέχουν είναι αναγνωρισμένα στην Ελλάδα και την Ε.Ε. Αυτό σημαίνει ότι κάθε απόφοιτος των Ι.Ε.Κ. έχει το δικαίωμα να εργαστεί σε οποιαδήποτε χώρα της Κοινότητας επιθυμεί, σε ειδικότητα αντίστοιχη με αυτήν του τίτλου σπουδών του, με την ίδια ευκολία που οι κάτοικοι της Ευρωπαϊκής Ενωσης μπορούν να εργαστούν στη χώρα μας.

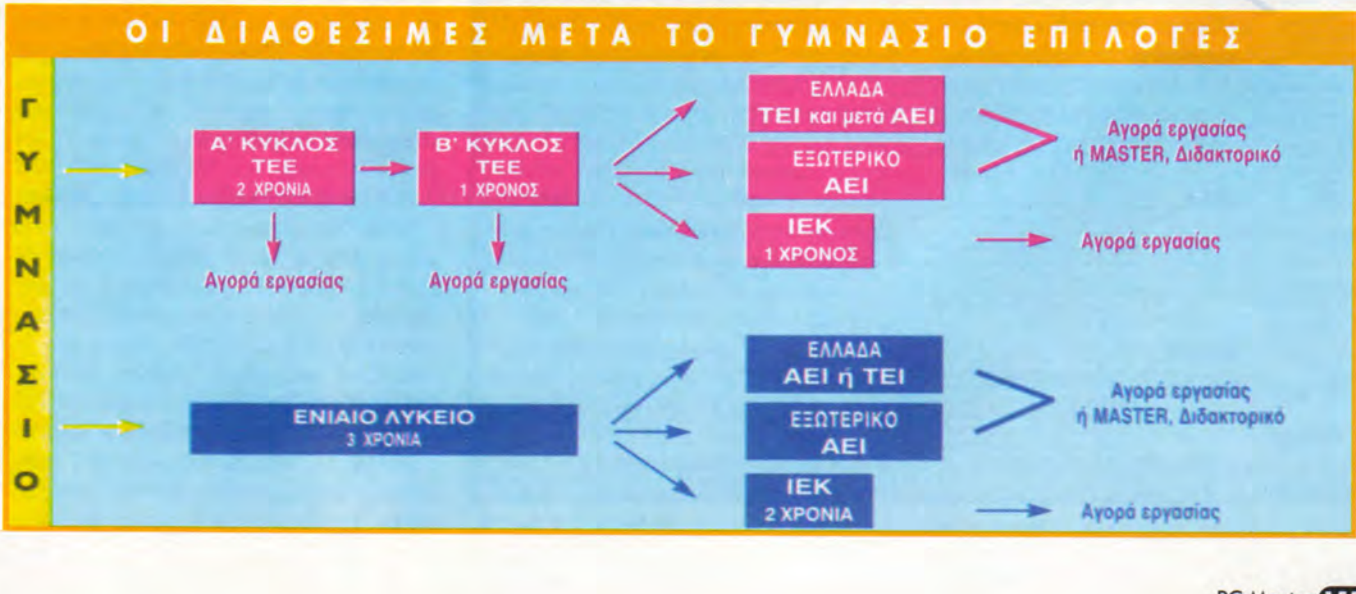
Τέλος, οι σπουδαστές τους είναι ασφαλισμένοι (υγειονομική και ιατροφαρμακευτική κάλυψη) και λαμβάνουν αναβολή στράτευσης έως το 24ο έτος της ηλικίας τους.

Τα Ε.Ε.Σ. λειτουργούν εδώ και δεκαετίες στη χώρα μας, αλλά γνώρισαν ιδιαίτερη άνθηση τα τελευταία 20 χρόνια και πολλά από αυτά προσφέρουν πράγματι ικανοποιητικό επίπεδο σπουδών. Σημειώνεται πως το πτυχίο που χορηγούν δεν αναγνωρίζεται από τις δημόσιες υπηρεσίες, ενώ δεν υπάρχει ούτε η δυνατότητα αναβολής στράτευσης.

Τα Κολέγια είναι στην ουσία και αυτά Ε.Ε.Σ. (μάλιστα απαγορεύεται η χρήση του όρου αυτού στις σχετικές διαφημίσεις). Είναι τα Εργαστήρια εκείνα που συνεργάζονται με πανεπιστήμια του εξωτερικού. Οι σπουδαστές τους λαμβάνουν πτυχίο με ισχύ του αντίστοιχου Α.Ε.Ι. του εξωτερικού, χωρίς, όμως, περαιτέρω έγκριση από το ελληνικό κράτος.

Μία ειδικότητα που παρέχεται ήδη από αρκετές σχολές είναι αυτή του "Ειδικού Τηλεπληροφορικής". Με τον όρο αυτό εννοούμε το στέλεχος της επιχείρησης που δίνει ολοκληρωμένες λύσεις, με τις γνώσεις που κατέχει, σε θέματα ηλεκτρονικής επικοινωνίας και ηλεκτρονικού εμπορίου και δημιουργεί τις κατάλληλες προϋποθέσεις σε τεχνικό επίπεδο και επίπεδο λογισμικού για την ανάπτυξη της Τηλεπληροφορικής. Ο ρόλος του σε έναν τόσο νευραλγικό τομέα είναι πολύ σημαντικός στο πλαίσιο της αξιοποίησης του Internet από τις σύγχρονες επιχειρήσεις. Ο "Ειδικός Εφαρμογών Τηλεπληροφορικής" έχει την απαιτούμενη υποδομή για να: δημιουργεί και να συντηρεί κόμβους του Internet και intranets, δημιουργεί Web sites ή Web servers, καθώς και Web pages, δημιουργεί κατάλληλο software για Internet και intranets, προβάλλει τα προϊόντα μιας εταιρίας μέσω Internet, αναπτύσσει δραστηριότητες διαμέσου του δικτυακού ηλεκτρονικού εμπορίου. Ο απόφοιτος της ειδικότητας του "Ειδικού Τηλεπληροφορικής" μπορεί να απασχοληθεί σε ιδιωτικές εταιρίες, δημόσιες υπηρεσίες, εταιρίες Πληροφορικής, διαφημιστικές εταιρίες, εκδοτικούς οίκους, εφημερίδες και περιοδικά.

PC



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Εναλλαγή εικόνων

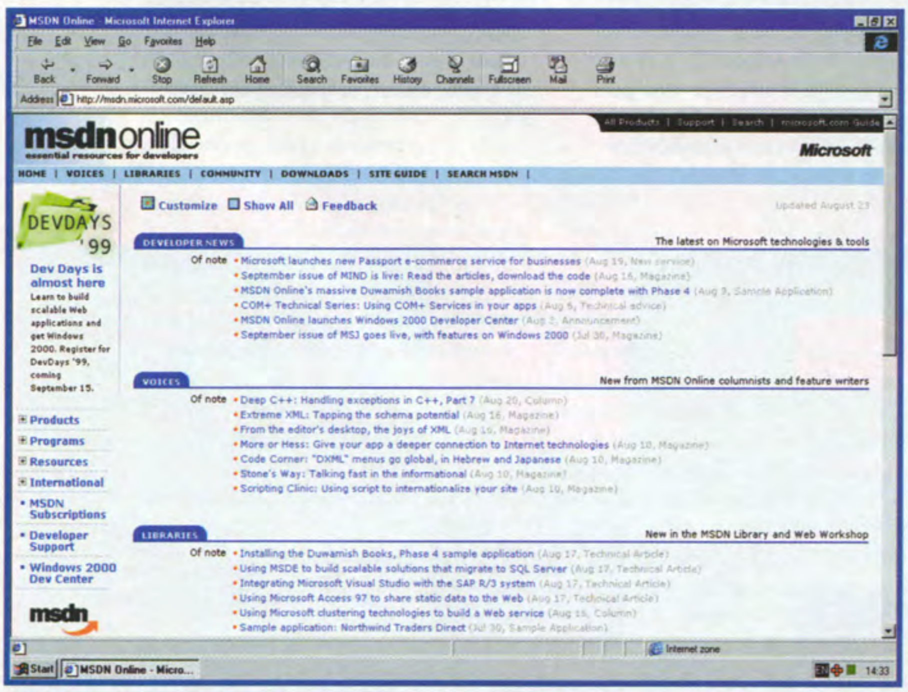
Το καλοκαίρι έχει επίσημα τελειώσει. Μετά τις δροσιστικές βουτιές στη θάλασσα, κάποιοι από εμάς επιθυμούν να συνεχίσουν τη διείσδυσή τους στον κόσμο της Javascript και της Dynamic HTML. Πριν από τις διακοπές αρκετοί αναγνώστες μού ζήτησαν να γράψω ένα άρθρο σχετικό με το πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε εναλλαγή εικόνων στις σελίδες μας. Στο τεύχος αυτό, λοιπόν, θα δημιουργήσουμε ένα script που μας επιτρέπει να αλλάζουμε μία εικόνα στη σελίδα μας όταν ο δείκτης του mouse περνά από πάνω της.

Του Κώστα Λαγογιάννη
webghost@compulink.gr

Το script που θα σας παρουσιάσουμε σε αυτό το τεύχος είναι ιδιαίτερα χρήσιμο στις εικόνες που χρησιμοποιούμε ως κουμπιά, π.χ. σε ένα menu. Είναι αρκετά απλό και καλύτερο από αυτό που δημιουργούν κάποιοι HTML editors αυτόματα, καθώς φορτώνει από την αρχή τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσουμε και τις κρατά στη μνήμη. Με τη μέθοδο αυτή, όταν καλείται η αλλαγή της εικόνας, δεν προκαλείται καθυστέρηση στον επισκέπτη για την εύρεση της δεύτερης εικόνας. Λειτουργεί και στους δύο διαδεδομένους browsers Explorer και Netscape.

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ!

Ας υποθέσουμε ότι στην πρώτη σελίδα του site μας έχουμε επιλογή γλώσσας μέσω δύο γραφικών links, μίας ελληνικής σημαίας και μίας αγγλικής. Θέλουμε, όταν ο δείκτης του mouse βρίσκεται πάνω από κάποια σημαία, αυτή να φωτίζεται. Πρέπει να δημιουργήσουμε με κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών κάθε σημαία δύο φορές - μία φορά στην κανονική κατάστασή της και μία φορά φωτισμένη. Προσέξτε η φωτεινή έκδοση κάθε σημαίας να έχει τις ίδιες διαστάσεις με την αρχική κατάσταση, αλλιώς θα έχουμε ανεπιθύμητα εφέ. Στο script του παραδείγματος η ελληνική σημαία είναι το αρχείο "flag-gre.gif" και η φωτισμένη έκδοσή της είναι "flag-gre-on.gif", ενώ η αγγλική σημαία είναι "flag-eng.gif" και "flag-eng-on.gif" αντίστοιχα. Το script και ο HTML κώδικας είναι αυτός που ακολουθεί:



MSDN: μία πλήρης πηγή για developers, με πολλές απαντήσεις πάνω στην Jscript.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Αλλαγή εικόνων μέσω
  Javascript!</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
<!–
if (document.images)
{
img1on = new Image();
img1on.src = "flag-gre-on.gif";
img1off = new Image();
img1off.src = "flag-gre.gif";

//Επαναλαμβάνετε το παραπάνω για όσες
  εικόνες επιθυμείτε.

img2on = new Image();
img2on.src = "flag-eng-on.gif";
img2off = new Image();
img2off.src = "flag-eng.gif";
}

function swap(imgName)
{
if (document.images)
{
  document[imgName].src = eval(imgName +
  "on.src");
}
}
function unswap(imgName)
{
if (document.images)
{
  document[imgName].src = eval(imgName +
  "off.src");
}
}
//–>
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="white">
<TABLE CELLPADDING="0" CELLSPACING="0"
  BORDER="0" ALIGN="CENTER">
<TR>
<TD>
```

```
<A HREF="greek/index.html"
  OnMouseOver="swap('img1')"
  OnMouseOut=
  "unswap('img1')">
<IMG NAME="img1" SRC="flag-
  gre.gif" BORDER="0"></A>

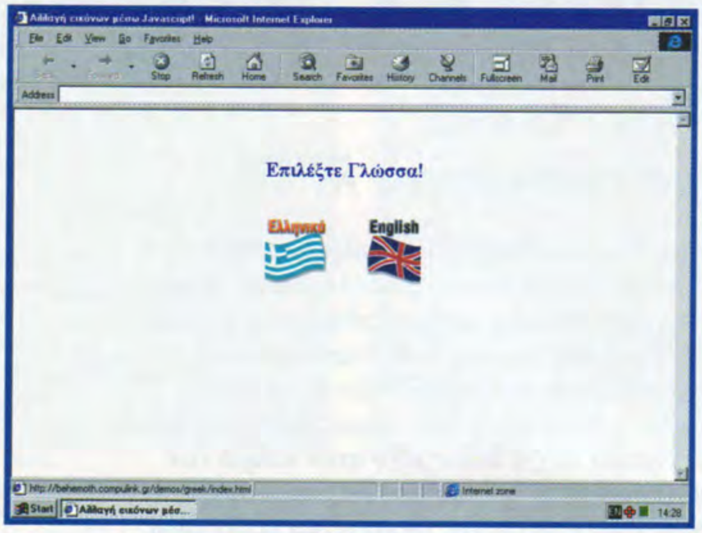
</TD>

<TD WIDTH="20%"><!–Ενα
  κενό ανάμεσα στις σημαίες–
  > </TD>
<TD>

<A HREF="english/index.html"
  OnMouseOver="swap('img2')"
  OnMouseOut="unswap
  ('img2')"><IMG
  NAME="img2" SRC="flag-
  eng.gif" BORDER="0"></A>

</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```



Η "φωτεινή" έκδοση της εικόνας ελληνικής σημαίας.

Ο ΤΡΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Ο κώδικάς μας χωρίζεται σε δύο μέρη, στο κομμάτι της Javascript και σε αυτό της HTML.

Θα ξεκινήσουμε την ανάλυση από το HTML κομμάτι.

Εχουμε εισαγάγει τις εικόνες-links σε ένα κρυφό TABLE για λόγους μορφοποίησης. Τα event handlers OnMouseOver και OnMouseOut -δηλαδή, τις εντολές που ενεργοποιούν τον κώδικα της αλλαγής της εικόνας- έχουμε εισαγάγει μέσα στο HTML TAG "<A HREF=...>". Ετσι, όταν ο δείκτης του mouse βρεθεί πάνω (onMouseOver) από την εικόνα που ορίζουμε ανάμεσα στο "<A HREF=..>" και το "</A>", θα εκτελεστεί η function "swap()" που έχουμε δημιουργήσει. Οταν ο δείκτης φύγει από την περιοχή της εικόνας (onMouseOut), τότε εκτελείται η function "unswap()". Προσέξτε ότι στο HTML TAG, "<IMG SRC=..>", όπου ορίζουμε τις εικόνες, έχουμε εισαγάγει και το "NAME=", όπου NAME="img και ένας αύξων αριθμός". Με την πρακτική αυτή δίνουμε σε κάθε εικόνα, στον HTML κώδικά μας, ένα μοναδικό όνομα, ώστε να μπορούμε να αναφερθούμε αργότερα σε συγκεκριμένη εικόνα μέσω της Javascript. Στο event handler, OnMouseOver καλούμε τη function swap (όνομα εικόνας), όπου στο όνομα εικόνας δίνουμε ανάμεσα σε μονά εισαγωγικά (') το όνομα που ορίσαμε για την εικόνα μας στο "NAME=". Στο παράδειγμά μας το όνομα της πρώτης εικόνας είναι "img1". Η ίδια τακτική ακολουθείται και για το event handler OnMouseOut, όπου εδώ καλούμε τη function unswap('όνομα εικόνας'). Για την αλλαγή μίας εικόνας, σύμφωνα με το ανωτέρω παράδειγμα, εισάγουμε:

<A HREF="greek/index.html" OnMouseOver="swap('img1')" OnMouseOut="unswap('img1')"><IMG NAME="img1" SRC="flag-gre.gif" BORDER="0"></A>. Η ίδια τακτική ακολουθείται για όσες εικόνες επιθυμούμε - το μόνο που αλλάζει είναι ο αύξων αριθμός.

Παρατηρήστε ότι ο Javascript κώδικας βρίσκεται ανάμεσα σε "<!—" και "//—>". Οπως ίσως ήδη γνωρίζετε από προηγούμενα τεύχη, αυτή η τακτική είναι χρήσιμη, γιατί κάνει τους browsers που δεν αναγνωρίζουν την Javascript να την αγνοούν. Το script αποτελείται από τρία μέρη. Το πρώτο μέρος αποτελείται από το "if (document.images){..}". Το document.images επιστρέφει μία συλλογή με όλες τις εικόνες που ορίζονται στον HTML κώδικα μέσω του TAG "<IMG SRC=>". Εδώ χρησιμοποιούμε την έκφραση "if (document.images)" για να αναγνωρίσουμε αν ο browser υποστηρίζει τη συλλογή images. Αν ο επισκέπτης χρησιμοποιεί Explorer 4 ή Netscape 3 και άνω, τότε η έκφραση αληθεύει, αφού η συλλογή document.images υποστηρίζεται.

Στη συνέχεια, φορτώνουμε τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσουμε για την αλλαγή στη μνήμη.

Ορίζουμε δύο μεταβλητές για κάθε εικόνα που έχουμε εισαγάγει στον HTML κώδικά μας, μία για κάθε έκδοσή της. Για την πρώτη εικόνα, την οποία έχουμε ονομάσει "img1", ορίζουμε τις μεταβλητές img1on και img1off ως νέες εικόνες (new Image();). Κατόπιν ορίζουμε το όνομα του αρχείου κάθε εικόνας. Αυτό είναι δυνατό μέσω της ιδιότητας "src"(source) που διαθέτουν οι εικόνες. Το "img1on.src" ορίζουμε ίσο με το αρχείο της πρώτης εικόνας που έχουμε δημιουργήσει στη "φωτεινή" της έκδοση, ενώ το "img1off.src" ίσο με το αρχείο της πρώτης εικόνας στην κανονική έκδοσή της. Με τον ίδιο τρόπο φορτώνουμε στη μνήμη και τις υπόλοιπες εικόνες (img2, img3 κ.ο.κ.).

Η FUNCTION SWAP()

Η λειτουργία αυτή λαμβάνει ως παράμετρο -ανάμεσα στις παρενθέσεις- το όνομα της εικόνας που θα αλλάξει με τη "φωτεινή" έκδοσή της. Κάνει χρήση της έκφρασης "if (document.images)". Αν αυτή αληθεύει, ορίζει το αρχείο της εικόνας με το όνομα που δόθηκε ως ίσο με το αρχείο της "φωτεινής" έκδοσης που ορίσαμε ανωτέρω. Αν περάσουμε, δηλαδή, ως παράμετρο το img1, τότε το "src"(αρχείο προέλευσης) του img1 ορίζεται ίσο με το img1on.src που έχουμε δημιουργήσει. Αυτό είναι εφικτό με τον ακόλουθο τρόπο: Το αρχείο προέλευσης μίας εικόνας, με κάποιο όνομα, που έχουμε εισαγάγει στον HTML κώδικα εκτίθεται στο αντικείμενο document με document[όνομα εικόνας].src. Ετσι μπορούμε με "document[img1].src = img1on.src" να αντικαταστήσουμε την εικόνα "img1" με τη φωτεινή έκδοσή της (img1on). Στη συγκεκριμένη λειτουργία το δεξιό κομμάτι της ισότητας είναι eval (imgName + "on.src"). Η eval είναι μία μέθοδος του αντικειμένου window που μας επιτρέπει να εκτελέσουμε μία εντολή που συντάσσουμε δυναμικά. Στην προκειμένη περίπτωση συντάσσουμε το όνομα της εικόνας που περάστηκε ως παράμετρος με το "on.src".

Η function unswap() λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως και η swap(), όμως η λειτουργία της είναι αντίστροφη - δηλαδή αντικαθιστά τη φωτεινή έκδοση της εικόνας με την κανονική. Η διαφορά παρουσιάζεται στη μέθοδο eval, όπου συντάσσουμε το όνομα της εικόνας προσθέτοντας την κατάληξη "off.src" (eval(imgName + "off.src")).

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το ανωτέρω παράδειγμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για όσες εικόνες επιθυμείτε να "αλλάζουν". Πρόκειται για ένα πολύ χρήσιμο script που μπορείτε να εφαρμόσετε εύκολα σε όλες τις σελίδες σας.

Σας ευχαριστούμε για την ανταπόκριση που δείχνετε στη στήλη. Ως τον επόμενο μήνα συνεχίστε να στέλνετε τα σχόλια και τις απορίες σας με e-mail. PC

BALDUR'S GATE

On-line tips για ένα από τα πιο αγαπημένα RPGs

Τον τελευταίο καιρό τα on-line RPGs γνωρίζουν μεγάλη άνθηση στο χώρο των δικτυακών παιχνιδιών, αφού -όπως δείχνουν τα γεγονότα- χιλιάδες άτομα καθημερινά ξοδεύουν αναρίθμητες ώρες περιπλανώμενα στους φανταστικούς κόσμους της TSR αλλά και άλλων σχετικών με τα RPGs εταιριών. Το Baldur's Gate αποτελεί αναμφισβήτητα ένα από τα αρτιότερα computer RPGs βασισμένο στον κόσμο των Forgotten Realms και ως εκ τούτου δεν θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε στο multiplayer feature του παιχνιδιού, που φιλοδοξεί να δώσει μια νέα διάσταση στο gameplay ανεβάζοντας παράλληλα την αντοχή του τίτλου στο χρόνο.

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

Εν αρχή ην το Ultima Online. Όλοι όσοι ασχολούνται με on-line games θα θυμούνται το θόρυβο που προκάλεσε ο εν λόγω τίτλος με την κυκλοφορία του, ο οποίος ακόμα και σήμερα δεν έχει καταλαγιάσει, ειδικά μετά την κυκλοφορία του νέου expansion της Origin για το Ultima Online. Φυσικά, πριν από το UO αλλά και έπειτα από αυτό κυκλοφόρησαν πολλά RPGs που προσπάθησαν να κλέψουν λίγη από τη δόξα του, χωρίς όμως να σημειώσουν ιδιαίτερη επιτυχία πλην ελαχίστων εξαιρέσεων όπως τα Realm, 4th Coming και τελευταία το Everquest. Μοναδικός αντίπαλος λοιπόν του Ultima έμελλε να είναι το Baldur's Gate με το "πρωτοποριακό multiplayer feature του" σύμφωνα με τα λεγόμενα της Interplay. Είναι όμως τα πράγματα έτσι ακριβώς όπως μας υποσχέθηκαν; Η απάντηση δυστυχώς είναι όχι. Βέβαια, το Baldur's Gate κυκλοφόρησε, αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι σε θέση να απειλήσει δικτυακά το "Βασιλιά" UO, όχι μόνο λόγω των πολλών τεχνικών προβλημάτων και bugs που παρουσιάζει αλλά κυρίως γιατί δεν έχει την οργάνωση και το βάθος του Ultima Online. Το Multiplayer mode του BG σας επιτρέπει να παίξετε παιχνίδια μέσω IPX Network, Modem/Serial Connection και φυσικά TCP/IP μέσω Internet. Δυστυχώς, δεν υπάρχει κάποιος ξεχωριστός server από την Interplay στον οποίο μπορείτε να συνδεθείτε προκειμένου να χαρείτε λίγες ώρες περιπλάνησης στον κόσμο της Sword Coast με τους φίλους σας. Πρόκειται για σημαντικότατη παράλειψη την οποία δεν θα μπορέσουμε να συγχωρήσουμε στην Interplay, καθώς σχεδόν όλα τα αξιόλογα παιχνίδια με επιλογή δικτυακού game παρέχουν τη δυνατότητα σύνδεσης σε κάποιον official server για τη διευκόλυνση των παικτών, πόσο μάλλον ένα παιχνίδι όπως το BG που φιλοδοξεί να θέσει νέα standards στο χώρο των computer RPGs.

Βέβαια, υπάρχει και η θετική όψη του νομίσματος. Ο κόσμος του Baldur's Gate, παρμένος εξ ολοκλήρου από τα Forgotten Realms, συμβάλλει τα μέγιστα στην επική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και είναι βέβαιο ότι θα σας αιχμαλωτίσει περισσότερο από ποτέ, καθώς τώρα τα μέλη της ομάδας σας δεν αποτελούνται πλέον από άβουλους χαρακτήρες αλλά από σκεπτόμενα άτομα με ξεχωριστές προσωπικότητες το καθένα.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ MULTIPLAYER SESSION

Εξαιτίας της έλλειψης ξεχωριστού server για τη διεξαγωγή ενός multiplayer game, όπως προαναφέραμε, ο πιο διαδεδομένος τρόπος σύνδεσης είναι η TCP/IP στο Διαδίκτυο. Τα πράγματα εδώ είναι απλά: Από το κυρίως μενού δίνετε multiplayer/connect και, αφού επιλέξετε το πρωτόκολλο επικοινωνίας (στην περίπτωσή μας TCP/IP), δίνετε create game για να δημιουργήσετε οι ίδιοι ένα νέο session ή join game για να μπείτε σε κάποιο ήδη υπάρχον. Στην περίπτωση που θελήσετε να δημιουργήσετε ένα νέο session, θα πρέπει να δώσετε το session name καθώς και ένα password προαιρετικά και στη συνέχεια new game ή load game για να φορτώσετε ένα προηγούμενο session και να συνεχίσετε την περιπλάνησή σας εκεί που την είχατε αφήσει. Αν πάλι κάνετε join, θα πρέπει να δώσετε την IP του υπολογιστή ο οποίος κάνει host το session (θα χρειαστείτε γενικότερα ένα πρόγραμμα όπως το ICQ με το οποίο εσείς αλλά και οι φίλοι σας να μπορείτε να βλέπετε την IP σας).

Παρά το ότι είναι δυνατό να κανονίσετε κάποιο on-line meeting για τη διεξαγωγή ενός session, ο παράδεισος του on-line Baldur's Gate είναι αναμφισβήτητα το Kali. Ειδικότερα μέσω του TCP Game Browser



Η οθόνη επιλογής χαρακτήρων ενός multiplayer session.



Γνωριμία με τους συμπαίκτες σας.

που διαθέτει το Kali μπορείτε εύκολα και γρήγορα να βρείτε multiplayer sessions για να κάνετε join. Αν πάλι κάτι τέτοιο δεν σας ικανοποιεί, τότε δεν έχετε παρά να συνδεθείτε σε κάποιον server του Kali ειδικό για BG on-line, όπου είναι βέβαιο ότι θα βρείτε άτομα για να παίξετε. Αν και η χρήση του Kali ως γνωστόν απαιτεί το σχετικό registration από μέρους σας, εντούτοις μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε unregistered μόνο και μόνο για τον game browser που διαθέτει, αφού το χρονικό όριο demo των 15 λεπτών δεν επηρεάζει τα ξεχωριστά multiplayer games που τρέχετε. Ηρθε η ώρα όμως να δούμε αναλυτικότερα τις διαφορές του on-line BG.

BIFF THE UNDERSTUDY

Η εμφάνιση του εν λόγω χαρακτήρα στο παιχνίδι υπήρξε αντικείμενο συζήτησης στα τελευταία τεύχη τόσο του "PC Master" όσο και στο "PC Games". Το τραγελαφικό της υπόθεσης είναι ότι κανείς από όσους ρωτούσαν για τον Biff the Understudy δεν έκανε τον κόπο να διαβάσει το readme.txt του παιχνιδιού, στο οποίο αναφέρεται καθαρά ότι το bug που προκαλεί την εμφάνιση του Biff κάθε άλλο παρά bug είναι. Πρόκειται για έναν φανταστικό χαρακτήρα που επινόησε η Interplay προκειμένου να μη γίνεται crash το παιχνίδι, όταν σε κάποιον διάλογο λείπει το 3ο πρόσωπο. Τη θέση αυτού του προσώπου παίρνει ο Biff the Understudy και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά, προκειμένου ο παίκτης να μη χάσει κάποιον ζωτικό διάλογο για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Μια ματιά στο readme.txt θα σας πείσει για του λόγου το αληθές.

Ο ΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ BALDUR'S GATE

Ξεκινώντας ένα multiplayer session, η αλήθεια είναι ότι δεν θα παρατηρήσετε κάποια δραματική αλλαγή, εκτός ίσως από το γεγονός ότι παίζετε παρέα με χαρακτήρες που τους χειρίζονται άλλα άτομα, όπως ακριβώς κάνετε και εσείς με τους δικούς σας. Το σενάριο του παιχνιδιού, τα γραφικά και ο ήχος παραμένουν ακριβώς ίδια με αυτά του single player game και δεν ενδέχεται να σας προβληματίσουν. Δεν θα επεκταθούμε στην περιγραφή της δημιουργίας χαρακτήρων ή στην επίλυση κάποιων quests, καθώς τα θέματα αυτά έχουν ήδη υπερκαλυφθεί από τους αγαπητούς συναδέλφους Αντρέα Τσουρινάκη και Νάσο Μπέλλο.

Αξίζει όμως να αναφέρουμε κάποια βοηθητικά στοιχεία όπως τα λεγόμενα "permissions" του session. Τα permissions δεν είναι τίποτα άλλο παρά επιλογές των παικτών που λαμβάνουν μέρος στο παιχνίδι όσον αφορά στον τρόπο με τον οποίο αυτοί κινούνται και αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον, οι οποίες μπορούν να περιοριστούν σύμφωνα με τις προτιμήσεις του ατόμου που κάνει host το game.

Στο Internet υπάρχουν διάφορα είδη παικτών, καθένας εκ των οποίων έχει τις δικές του φιλοδοξίες και επιδιώξεις και προσπαθεί μέσα από την ομάδα να προωθήσει όσο γίνεται τον εαυτό του χωρίς βέβαια να βλάπτει τους συμπαίκτες του. Δυστυχώς, στο Δίκτυο υπάρχουν και cheaters ή Player killers (Pks) οι οποίοι, χρησιμοποιώντας ειδικά hacks, καταστρέφουν την ομορφιά του παιχνιδιού και προτιμούν να σας σκοτώνουν για να μαζέψουν τα αντικείμενά σας. Τα πολλά bugs του παιχνιδιού καθιστούν τον κώδικά του εξαιρετικά επιρρεπή σε εξωτερικές επεμβάσεις, οπότε προσοχή! Πάντα στα permissions να απενεργοποιείτε το leadership από τους άλλους παίκτες. Ετσι, αν κάποιος προσπαθήσει να σας σκοτώσει, το παιχνίδι απλώς θα τελειώσει (διότι σκοτώνεται ο leader του party σας) χωρίς να προλάβει κανείς να σας κλέψει, ώστε να μπορείτε στη συνέχεια να κάνετε kick το εν λόγω άτομο από το session με την ησυχία σας.

Το μυστικό του on-line BG όμως είναι



Η ελληνική dream-team (Σπυρόπουλος, Μπέλλος, Κωστάκης) με μερικούς NPCs στα Nashkel Mines!



Ενα kobold τολμά να διαταράξει τη γαλήνη της ομάδας μας.



Σκοτώνοντας το kobold (μάλλον είχε τάσεις αυτοκτονίας για να επιτεθεί μόνο του).

ένα: συνεργασία και πάλι συνεργασία. Φροντίστε να γνωρίσετε τους παίκτες με τους οποίους παίζετε παρέα, να είστε συγκαταβατικοί μαζί τους και να παίρνετε κοινές αποφάσεις στο βαθμό που αυτό είναι δυνατό. Το παιχνίδι μόνο του δεν σας αφήνει να σκορπίσετε σε μεγάλη απόσταση την ομάδα σας, οπότε σχεδιάστε κάθε σας κίνηση με σύνεση και υπομονή. Στις μάχες φροντίστε να αλληλοκαλύπτεστε, να χρησιμοποιείτε κατά κόρον τα pause και save (ξέρετε τώρα εσείς) και να βοηθάτε τους συμπαίκτες σας όπου παρουσιάζεται ανάγκη. Το σημαντικότερο από όλα: Προσπαθήστε να σκέπτεστε όπως θα σκέπτονταν οι χαρακτήρες που ελέγχετε. Μην κάνετε το λάθος να σκέπτεστε σαν άτομα που παίζουν ένα απλό computer game, διότι έτσι -κατά την ταπεινή μας άποψη- το παιχνίδι χάνει όλη τη μαγεία του. Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι το Baldur's Gate είναι ένα RPG βασισμένο στο επιτραπέζιο AD&D της TSR (δεν βλάπτει να μελετήσετε λίγο τους κανόνες του AD&D), όπου κάθε παίκτης αναλαμβάνει ένα ρόλο. Τέλος, καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στον πολύ καλό οδηγό που έγραψε για το παιχνίδι ο φίλτατος Νάσος Μπέλλος (λέγε με Gabriel) σε παλιότερα τεύχη του "PC Games". Αν εξαιρέσουμε τα bugs και τα διάφορα τεχνικά προβλήματα του παιχνιδιού, το Baldur's Gate αποτελεί μια καλή λύση για να περάσετε ευχάριστα μερικές ώρες on-line. Παρ' όλα αυτά θα έπρεπε να είχε δοθεί μεγαλύτερη προσοχή στη διάρθρωση και τη δικτυακή συμπεριφορά του παιχνιδιού, αφού σε αυτό τον τομέα δημιουργείται η εντύπωση προχειροδουλειάς, γεγονός απαράδεκτο για μια εταιρία όπως η Interplay. Οσοι ζητάτε βέβαια ένα online RPG χωρίς την πολυπλοκότητα του UO αξίζει να το δοκιμάσετε. PC

BUGS & ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Καταρχήν, μη διανοηθείτε να προσπαθήσετε να παίξετε multiplayer αν δεν διαθέτετε τουλάχιστον 32MB RAM στο σύστημά σας. Στην αντίθετη περίπτωση, τα κολλήματα και η καθυστέρηση στο animation θα είναι φαινόμενα τόσο συχνά που πραγματικά θα σας σπάσουν τα νεύρα. Η Interplay υποστηρίζει ότι το multiplayer game παίζεται άνετα σε έναν P166 με 32MB RAM. Από προσωπική εμπειρία μπορώ να πω ότι ακόμα και σε έναν P200 και με 40MB RAM με 3D acceleration (σύστημα του γράφοντος) υπήρξαν πολλά σημεία στα οποία το παιχνίδι παρουσίαζε αδικαιολόγητες καθυστερήσεις ακόμα και όταν τα μισά details ήταν ενεργοποιημένα. Εν κατακλείδι, για να χαρείτε το παιχνίδι χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα από άποψη ταχύτητας θα χρειαστείτε ένα πολύ δυνατό μηχάνημα.
- Προτού ξεκινήσετε το multiplayer session σας, εγκαταστήστε οπωσδήποτε το τελευταίο patch που αναβαθμίζει το παιχνίδι στην έκδοση 1.1.4315 (μπορείτε να το κατεβάσετε από το site της Interplay στη διεύθυνση http://www.interplay.com/bgate/). Το patch αυτό διορθώνει τα περισσότερα από τα bugs του παιχνιδιού (δυστυχώς όχι όλα) και σας επιτρέπει να κάνετε join σε άλλα multiplayer sessions. Σημειώστε εδώ ότι όλοι οι παίκτες ενός session πρέπει απαραίτητα να διαθέτουν την ίδια έκδοση του παιχνιδιού (συνιστάται φυσικά να έχουν εγκαταστήσει τη νεότερη έκδοση), διότι διαφορετικά γίνονται dropped από το session και δεν μπορούν να συμμετάσχουν σε αυτό.
- Το multiplayer feature του Baldur's Gate δεν υποστηρίζει proxy servers. Η ίδια η Interplay βέβαια συνιστά την απενεργοποίηση του Winsock 2 ως λύση του προβλήματος, ωστόσο παρ' όλα αυτά όσο και να προσπαθήσαμε δεν κατορθώσαμε να πετύχουμε multiplayer session μέσω σύνδεσης στο Internet από proxy server.
- Σε περίπτωση που το παιχνίδι παρουσιάσει το μήνυμα "Connection Failed" όταν προσπαθείτε να κάνετε join σε κάποιο multiplayer session, ξαναπροσπαθήστε. Το πιθανότερο είναι ότι το ping του υπολογιστή στον οποίο προσπαθείτε να συνδεθείτε είναι μεγαλύτερο από 500 (προσωπικά δεν έχω δει ποτέ ping κάτω από 500) και συνήθως η επιμονή φέρνει το επιθυμητό αποτέλεσμα.
- Μην προσπαθήσετε ΠΟΤΕ και για κανέναν λόγο να κάνετε minimize το παιχνίδι ή να χρησιμοποιήσετε το συνδυασμό Alt+Tab ενώ βρίσκεστε ήδη σε κάποιο active session. Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να γίνει crash το παιχνίδι ή ακόμα χειρότερα να παγώσει το σύστημα, οπότε το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι reset. Δυστυχώς, ο γράφων είχε την ατυχία να υποστεί τις καταστροφικές συνέπειες ενός τέτοιου κολλήματος (βλέπετε έπρεπε να τραβηχτούν φωτογραφίες για τις ανάγκες του άρθρου), με αποτέλεσμα εκτός από τις φωτογραφίες να χαθεί και μέρος του παρόντος άρθρου, κάτι που σήμαινε αρκετά ξενύχτια.

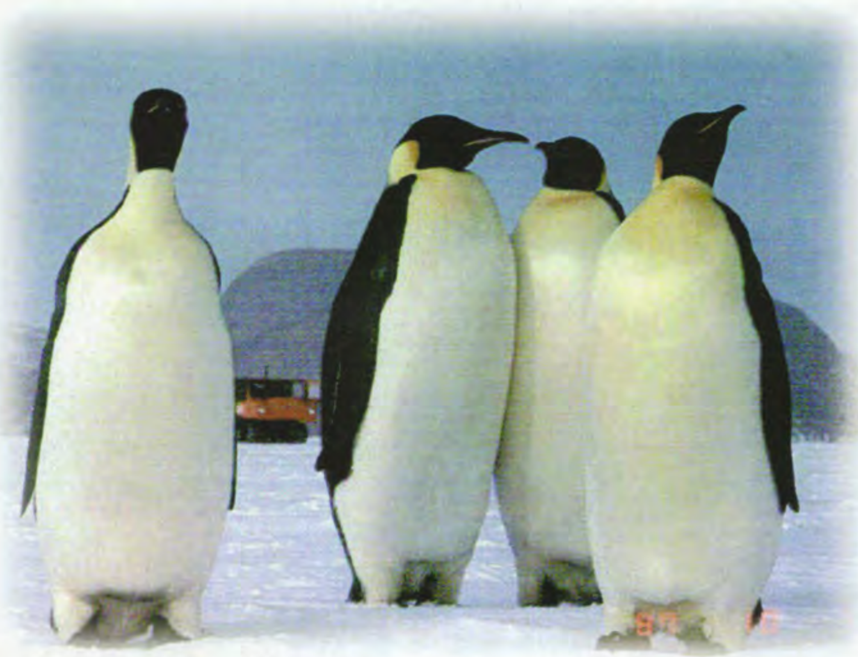


MEADE
ETX
MEADE ETX Astro Telescope
E & THE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MEADE INSTRUMENTS CORPORATION OF CALIFORNIA U.S.A.
MEADE
Το καλύτερο φορητό τηλεσκόπιο στον κόσμο
Εύχρηστο φορητό τηλεσκόπιο με οπτικά εξαιρετικής ποιότητος. Με το MEADE ETX, το τηλεσκόπιο με τις περισσότερες πωλήσεις στον κόσμο, μπορείτε να παρατηρήσετε αντικείμενα σε Γη, Θάλασσα και Ουρανό με εικόνες υψηλής ανάλυσης κι ευκρίνειας. Όπως ανέφερε το περιοδικό "Sky & Telescop"
"... οι Δακτύλιοι του Κρόνου ήταν ευδιάκριτοι παρά τη χαμηλή τους κλίση και οι γήινες παρατηρήσεις κατά τη διάρκεια της ημέρας, ήταν ευκρινείς με πλούσιες χρωματικές αποδόσεις"
STREAMTRADE
K. NOMIKOS & CO
κτή Μιαούλη 81 & Κανάρη 2, 185 38 Πειραιεύς
ηλ.: (01) 42 82 045, 42 83 077
ax: (01) 42 83 079 • Telex: 21-3309 GULF GR

Επιμέλεια: Δημήτρης Γιαννίτσαρος
dimgian@hotmail.com

GNOME:

Για όσους δεν αντέχουν τη διχρωμία της κονσόλας



Αν ακόμα πιστεύετε ότι τα Windows είναι το μόνο φιλικό, γραφικό περιβάλλον που υπάρχει για τους υπολογιστές μας, τότε μάλλον δεν παρακολουθείτε τις εξελίξεις στο χώρο του Linux. Εναν χώρο όπου τα πάντα αλλάζουν πολύ γρήγορα.

Τα Graphical User Interfaces (GUI) δεν είναι κάτι νέο για το Linux. Από πολύ παλιά υπάρχει το X Window System, το οποίο προσφέρει όλες τις απαραίτητες ρουτίνες για την προσπέλαση στην κάρτα γραφικών. Ωστόσο, μόνο του δεν προσφέρει τίποτα στον απλό χρήστη, και για να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα, πρέπει να φορτώσουμε από πάνω κάποιον Window manager (διαχειριστής παραθύρων). Αυτός αναλαμβάνει να δείχνει τα παράθυρα, να μας ενημερώνει για τα προγράμματα που έχουμε ανοικτά (με κάποια taskbar) κ.λπ. Τέτοιοι Window managers υπάρχουν πολλοί: FVWM, ICEWM, Enlightenment, Window Maker κ.λπ. (Περισσότερα γι' αυτούς μπορείτε να βρείτε στο τεύχος 105.)

Αυτό όμως που είναι νέο για το Linux είναι τα ολοκληρωμένα περιβάλλοντα εργασίας (desktop environments), τα οποία δίνουν μια κοινή αίσθηση σε όλες τις εφαρμογές που τρέχουν και προσφέρουν όλες τις ευκολίες που θέλουν οι σημερινοί χρήστες. Δύο είναι τα πιο γνωστά desktop environments για το Linux: το K Desktop Environment (KDE) και το GNU Network Object Model Environment (GNOME). Το KDE άρχισε να αναπτύσσεται πρώτο και η δεύτερη έκδοσή του αναμένεται κάποια στιγμή στο μέλλον. Το GNOME, με το οποίο θα ασχοληθούμε στη συνέχεια, ακολουθεί κατά πόδας και έχει την υποστήριξη της RedHat.

ΚΥΡΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το GNOME είναι βασισμένο στη φιλοσοφία του Free Software. Ολες οι εφαρμογές και βιβλιοθήκες που το απαρτίζουν ακολουθούν το πρότυπο GPL. Για όλες τις γραφικές λειτουργίες χρησιμοποιείται η γνωστή βιβλιοθήκη GTK+ (Gimp ToolKit), γεγονός που από μόνο του δίνει ένα πλήθος σημαντικών δυνατοτήτων στο GNOME. Για παράδειγμα, το GTK+ έχει μια εκπληκτική υποστήριξη των themes. Αλλάζοντας theme, αλλάζει η όψη και η αίσθηση όλων των εφαρμογών (συμπεριλαμβανομένου του GNOME φυσικά) που είναι φορτωμένες ενώ τρέχουν. Μόνο αν το δείτε θα καταλάβετε πόσο εντυπωσιακό είναι.

Ενα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό που προσδίδει πολλά στο GNOME είναι το γεγονός ότι δεν χρειάζεστε κάποιον συγκεκριμένο Window manager! Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποιον σας αρέσει. Αν το μηχάνημά σας είναι πλασμένο για βαριές εργασίες, βάλτε Enlightenment, ενεργοποιήστε τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του και φωνάξτε όλους τους γνωστούς σας για επίδειξη. Αν πάλι θέλετε να κάνετε απλώς τη δουλειά σας, υπάρχει μια μεγάλη συλλογή από Window managers που είναι συμβατοί με το GNOME (βασικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποιον θέλετε, απλώς αυτοί που φτιάχτηκαν με το GNOME κατά νου έχουν κάποιες extra λειτουργίες π.χ. session - awareness).

Το GNOME χρησιμοποιεί το μοντέλο CORBA για να επιτευχθεί η επικοινωνία μεταξύ των διάφορων συστατικών που το αποτελούν (όπως το OLE στα Windows). Ετσι, ένας επεξεργαστής κειμένου θα μπορεί να καλέσει ένα πρόγραμμα λογιστικών φύλλων για να δείξει ένα γράφημα. Επίσης, components που γράφτηκαν σε μια γλώσσα θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από κάποια άλλη (αντίστοιχα ActiveX Controls για τα Windows ή τα Java beans).

Ακόμα ένα αξιόλογο χαρακτηριστικό του GNOME είναι η υποστήριξη άλλων γλωσσών πέρα από τα αγγλικά. Για τα τρισδιάστατα γραφικά υποστηρίζεται το δημιούργημα της SGI, η OpenGL, και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εφαρμογές και παιχνίδια κατευθείαν πάνω στο desktop σας (θα ήθελα να δω ένα τρισδιάστατο πρόγραμμα λογιστικών φύλλων - χμ!).

Τέλος, θα πρέπει να πούμε ότι το Gnome δεν τρέχει μόνο σε Linux αλλά και σε BSD, Solaris, IRIX, AIX.

ΤΟ ΘΕΛΩ ΤΩΡΑ, ΠΟΥ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΤΟ ΒΡΩ;

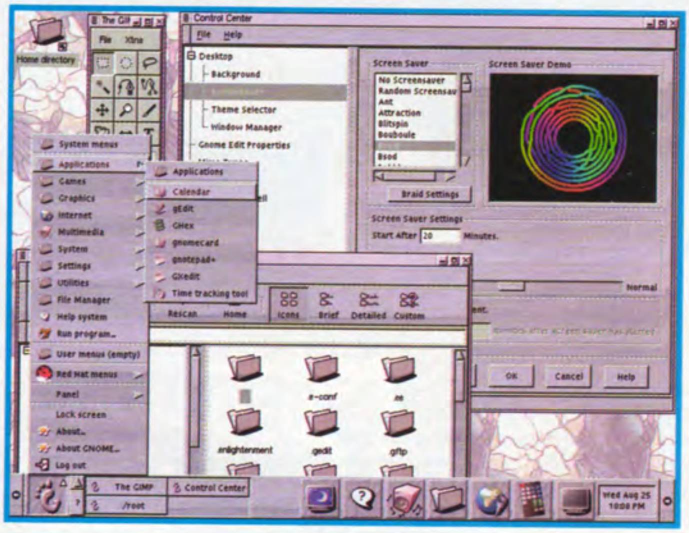
Καταρχήν, το βασικότερο πράγμα που ζητά το Gnome από το μηχάνημά σας είναι μνήμη. Δουλεύει με 16MB, θα ήταν πολύ καλύτερα όμως με 32 και ιδανικά με 64MB. Ενας Pentium είναι επίσης μάλλον απαραίτητος, ενώ από χώρο υπολογίστε 30+ MB. Πάντως, ενώ σε έναν Pentium 100MHz με 24MB δεν τα πάει πολύ καλά, σε έναν Pentium 200 με 64MB τα πράγματα είναι σχεδόν τέλεια.

Το καλύτερο μέρος για να βρείτε το Gnome (ολόκληρο ή κάποιες βιβλιοθήκες/εφαρμογές) είναι φυσικά το επίσημο site www.gnome.org, αν και μάλλον θα είναι λίγο δύσκολο να κατεβάσετε όλα τα απαραίτητα αρχεία αν η πρόσβασή σας στο Internet γίνεται μέσω modem. Μην ξεχνάτε επίσης ότι χρειάζεστε το X Window System (συνιστάται έκδοση X11R6). Οπως πάντα, ο καλύτερος τρόπος είναι να το βρείτε σε CD από κάποιον γνωστό σας ή να αγοράσετε επιτέλους κάποια διανομή η οποία, αν δεν έχει το ίδιο το Gnome, θα έχει σίγουρα όλες τις απαραίτητες βιβλιοθήκες ώστε να μην κατεβάζετε με τις ώρες από το Internet! Η RedHat με την έκδοση 6.0 το συμπεριλαμβάνει και το εγκαθιστά αυτόματα. Αν είστε ήδη κάτοχος κάποιας διανομής, επισκεφθείτε το http://www.gnome.org/start/getting.shtml για περαιτέρω οδηγίες.

Για να ξεκινήσετε το Gnome βάζετε στο τέλος του αρχείου .Xclients την εντολή gnome-session και κατόπιν δίνετε startx για να ξεκινήσουν τα X-Windows.

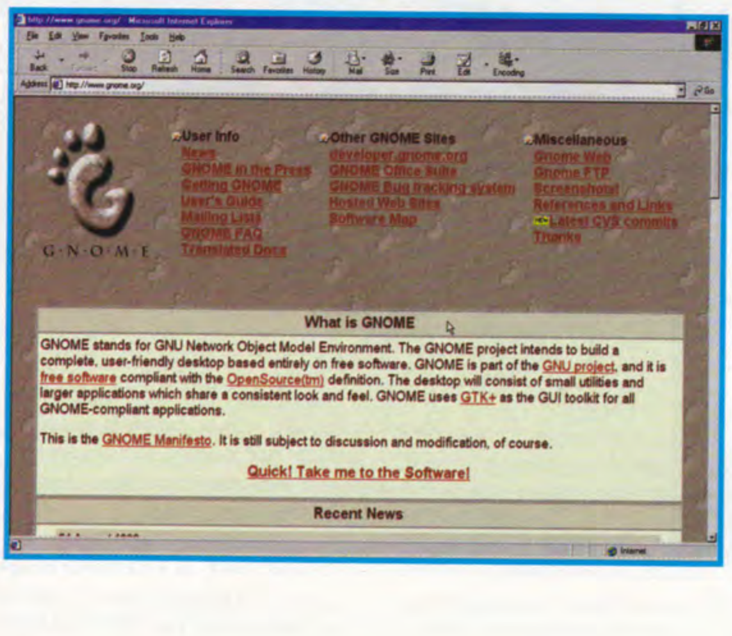
ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Το περιβάλλον απαρτίζεται -καταρχήν- από ένα μικρό τετράγωνο... πόδι (Foot) που, αν το πατήσετε, θα ανοίξει το κυρίως μενού του Gnome. Εδώ υπάρχουν οργανωμένες όλες οι εφαρμογές που έχετε εγκαταστήσει. Κάνοντας δεξί κλικ σε κάποιο πρόγραμμα, μπορείτε να το προσθέσετε στο panel, στο προσωπικό σας μενού ή να δείτε τις ιδιότητές του (όνομα, icon, τύπος, εντολή που καλείται κ.λπ.).



Το Desktop μου... και δεν θέλω σχόλια για τα χρώματα.

Επίσης, υπάρχει το panel το οποίο μπορεί να περιέχει συντομεύσεις για προγράμματα, να δείχνει τι έχετε φορτωμένο ανά πάσα στιγμή, να τρέχει διάφορα utilities όπως Battery/Charge Monitor, CPU/mem usage, CPULoad κ.λπ. Αν τυχόν το panel δεν ξεκινήσει αυτόματα κατά την έναρξη του Gnome, το εκκινείτε δίνοντας panel στο command prompt. Για να τοποθετήσετε κάποιο applet στο panel, κάνετε δεξί κλικ, add Applet και διαλέγετε ό,τι θέλετε. Θα βρείτε σίγουρα απαραίτητο το Gnome Pager, το οποίο δείχνει τις εφαρμογές που είναι φορτωμένες. Με δεξί κλικ/system menus βλέπετε το βασικό μενού του Gnome από όπου μπορείτε να διαλέξετε μια εφαρμογή και με δεξί κλικ/add to panel να τοποθετήσετε μια συντόμευσή της στο panel. Με add new panel δημιουργείται ένα καινούριο panel ενώ με add drawer ένα συρτάρι το οποίο μπορεί να περιέχει πολλές συντομεύσεις. Για παράδειγμα, μπορείτε να φτιάξετε ένα συρτάρι στο panel σας, το οποίο να περιέχει συντομεύσεις για όλες τις εφαρμογές γραφικών που έχετε εγκαταστήσει ή για τα παιχνίδια σας. Πράγματι πολύ χρήσιμο. Με λίγο ψάξιμο θα βρείτε πολλές λειτουργίες του panel που δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά.



Η σελίδα του Gnome στο Internet.

Τέλος, υπάρχει η επιφάνεια εργασίας, όπου φορτώνονται οι εφαρμογές σας και λαμβάνει χώρα όλη η δράση.

GNOME CONTROL CENTER

Για τη ρύθμιση του Gnome υπάρχει ένα εργαλείο που σας βοηθά, το Gnome Control Center, από όπου μπορείτε να ρυθμίσετε σχεδόν τα πάντα. Στην κατηγορία Desktop ορίζετε το background, τον screensaver, το theme και τον Window manager. Κάποιοι Window managers όπως ο Enlightenment περιλαμβάνουν δικό τους εργαλείο για περαιτέρω ρύθμισή τους. Από το Gnome edit properties διαλέγετε τον default editor, ενώ από το mime types επιλέγετε ποια εφαρμογή καλείται για κάθε είδος αρχείου καθώς και ποια extensions ορίζουν κάθε είδος αρχείου. Για να επιλέξετε εφαρμογή, κάνετε διπλό κλικ σε κάποιο mime type. Σημειώστε ότι μπορούμε να έχουμε άλλο πρόγραμμα για να ανοίξουμε κάποιο αρχείο και άλλο για να το δούμε (open - view). Από το multimedia ρυθμίζετε τον ήχο του speaker και -το σημαντικότερο- τα sound events, δηλαδή ποιοι ήχοι θα ακούγονται όταν συμβαίνουν διάφορα πράγματα (π.χ. όταν κλείνει μια εφαρμογή). Στο peripherals υπάρχουν οι ρυθμίσεις για το keyboard και το ποντίκι σας. Από το Startup programs επιλέγετε ποιες εφαρμογές θα καλούνται κατά την έναρξη του Gnome. Το URL-Handlers ρυθμίζει ποια προγράμματα ανοίγουν τις URL διευθύνσεις. Τέλος, στην κατηγορία user in-



Η σελίδα του Gimp.

terface options υπάγονται οι ρυθμίσεις που αφορούν σε όλες τις εφαρμογές του Gnome. Στο application defaults επιλέγετε αν οι toolbars μπορούν να μετακινηθούν, αν έχουν κείμενο, διαχωριστικές γραμμές κ.λπ. και στο dialogs ρυθμίζετε την εμφάνιση των διαλόγων. Για παράδειγμα, μπορείτε να αναγκάσετε τα παράθυρα να εμφανίζονται πάντα εκεί όπου βρίσκεται ο pointer του mouse σας.

Επίσης υπάρχει η δυνατότητα να δώσετε στο Gnome ξεχωριστή εμφάνιση. Αντίθετα από τα Windows, όπου μπορείτε απλώς να αλλάξετε το χρώμα και τα fonts, εδώ όταν αλλάζετε theme, αλλάζουν τα radio buttons και τα check boxes, ενώ αλλάζοντας Window manager μπορείτε να έχετε textures πάνω στα Window bars και εφέ, όπως διαφάνεια (transparency), όταν μετακινείτε ένα παράθυρο. Ρίξτε μια ματιά στα screenshots. Μη φανταστείτε ότι είναι δύσκολο να αλλάξετε look, το μόνο δύσκολο -ιδίως στην αρχή- είναι να αποφασίσετε τι θα κρατήσετε, αφού όλα θα σας αρέσουν!

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Υπάρχουν πάρα πολλές εφαρμογές, και αν ψάξετε στο Internet θα βρείτε δεκάδες. Διαφέρουν ανάλογα με τη διανομή που έχετε, ωστόσο κάποια πράγματα είναι πιο συνηθισμένα από άλλα (π.χ. το Netscape δεν θα το βρείτε σε πολλές διανομές).

Στο Applications θα βρείτε εφαρμογές όπως το Calendar, ένα ψηφιακό organizer που θα σας βοηθήσει να οργανώσετε το χρόνο σας, και το GnomeCard, όπου μπορείτε να αποθηκεύσετε στοιχεία όπως όνομα, τηλέφωνα, διεύθυνση, σημειώσεις. Επίσης το GnomePad+, έναν ιδιόμορφο επεξεργαστή HTML, με τον οποίο μπορείτε να γράψετε εύκολα κείμενα χρησιμοποιώντας τα tags της HTML.

Στο Graphics θα βρείτε εφαρμογές που σχετίζονται με γραφικά, συνηθέστερες από τις οποίες είναι το Electric Eyes και το Gimp. Το Gimp είναι ένα πανίσχυρο εργαλείο επεξεργασίας - δημιουργίας εικόνων. Εχει αναπτυχθεί από την GNU, διατίθεται φυσικά δωρεάν και έχει ό,τι θα θέλατε από ένα επαγγελματικό εργαλείο. Επίσης, μπορεί να δεχθεί πολλά plug-ins που του δίνουν συνεχώς νέες δυνατότητες. Το Electric Eyes, ένα πολύ χρήσιμο πρόγραμμα για να βλέπετε εικόνες, περιέχει πολλές δυνατότητες και θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο.

Στα Multimedia μπορείτε να βρείτε εφαρμογές που σχετίζονται με πολυμέσα, όπως ρυθμιστικά του ήχου και CD players.

Στα Utilities θα βρείτε όλων των ειδών τα εργαλεία, όπως έγχρωμες κονσόλες, εργαλείο αναζήτησης, αριθμομηχανή, το system monitor (δίνει διεξοδικότατα στοιχεία για κάθε process που τρέχει) κ.ά.

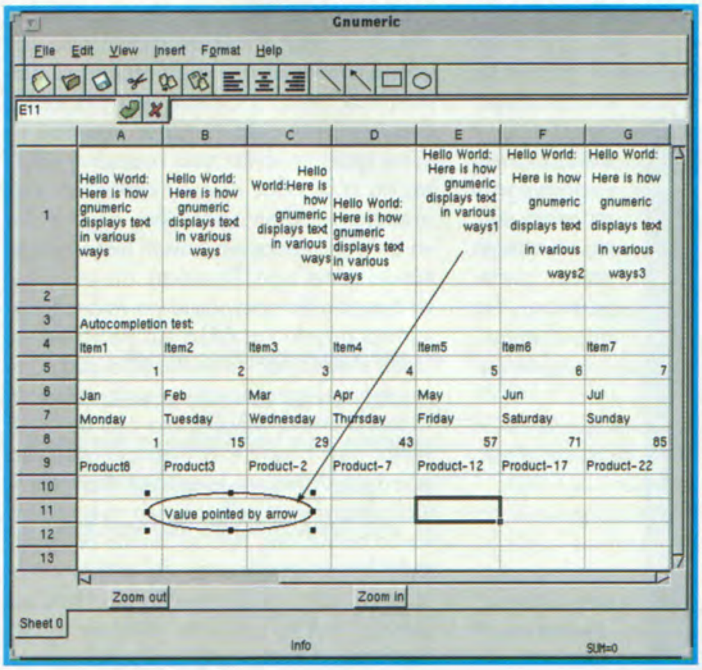
Το AbiWord είναι ένας δημοφιλής επεξεργαστής κειμένου με πολλές δυνατότητες, ο οποίος διατίθεται δωρεάν. Βρείτε τον στο www.abisource.com. Εχει αρκετές δυνατότητες όπως χρησιμοποίηση διαφορετικών fonts, χρώματα, στήλες, εκτυπώσεις (PostScript φυσικά) κ.ά. Η παρούσα έκδοσή του είναι η 0.7.4.

Το Gnumeric είναι ένα spreadsheet πρόγραμμα και αποτελεί μέρος του Gnome. Βρίσκεται ακόμα σε πρώιμο στάδιο (έκδοση 0.32), αλλά η ανάπτυξή του συνεχίζεται γοργά. Εκτός από τις standard λειτουργίες, το Gnumeric θα συνεργάζεται και με άλλες εφαρμογές, θα δέχεται plug-ins κ.ά.

Αν σας ενδιαφέρει να δοκιμάσετε να προγραμματίσετε το Gnome, αναζητήστε πληροφορίες στο developer.gnoe.org. Εκεί θα βρείτε στοιχεία για την αρχιτεκτονική του συστήματος, πολλά docs, εργαλεία κ.ά. Εχετε υπόψη σας ότι στην αρχή τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα (αν σας ενδιαφέρει να προγραμματίσετε σε Gnome/GTK+, στείλτε μου ένα mail).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Gnome είναι ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον, η ανάπτυξη του οποίου συνεχίζεται και αποκτά ολοένα περισσότερες δυνατότητες. Αντίστοιχα όλο και περισσότερες εφαρμογές, οι οποίες έχουν σχεδιαστεί για το Gnome, εμφανίζονται. Γενικά από τη στιγμή που θα συνηθίσεις να δουλεύεις σε ένα τέτοιο περιβάλλον, δύσκολα γυρνάς στην κονσόλα. Είναι καλαίσθητο, διέπεται από σωστές προγραμματιστικές αρχές και είναι αρκετά σταθερό. Δοκιμάστε το και δεν θα το μετανιώσετε.



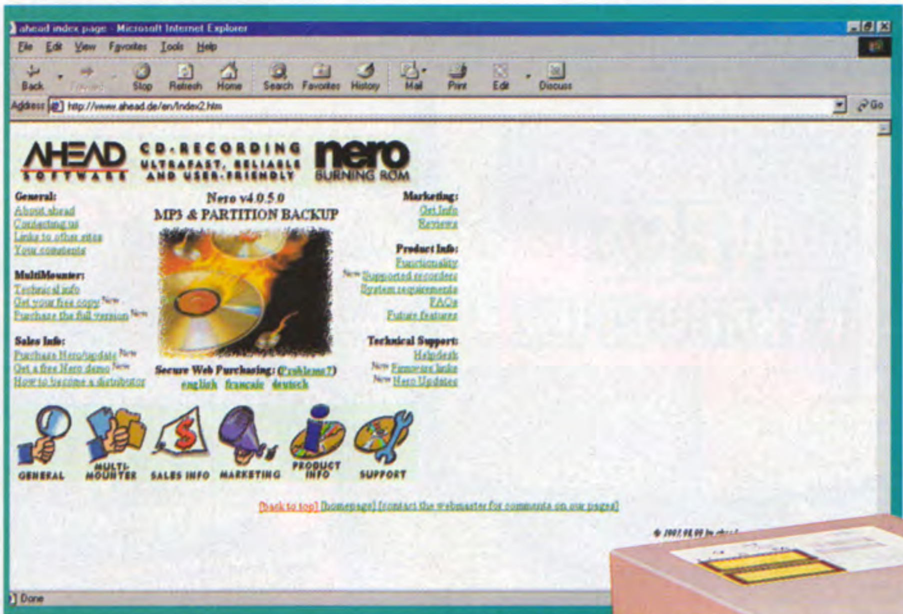
Το Gnumeric

Η ΜΕΘΟΔΟΣ TOY OVERBURNING

Πώς να κερδίσετε περισσότερο χώρο από ένα CD-R

Τα recorders έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας, όμως ακόμα δεν έχουμε πλήρη γνώση των δυνατοτήτων τους. Υπάρχει ένας τρόπος για εξοικονόμηση μερικών επιπλέον MB από κάθε συμβατικό δισκάκι, τον οποίο θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr





Η εμφάνιση των recorders αμέσως μετά τη μεταφορά του CD στο PC προκάλεσε επανάσταση στο χώρο. Ποτέ άλλοτε δεν υπήρχε δυνατότητα για αποθήκευση δεδομένων με τόσο απλό και γρήγορο τρόπο σε τόσο πολύ χώρο. Πριν από την εμφάνιση των recorders, οι χρήστες χρησιμοποιούσαν για backup δισκέτες, ενώ ορισμένοι άλλοι που είχαν την οικονομική δυνατότητα είχαν στη διάθεσή τους κάποιο tape streamer. Η πρώτη λύση υπήρξε μεγάλος μπελάς, καθώς η χωρητικότητα των δισκετών ήταν -και παραμένει- πολύ μικρή, ενώ δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που άνθρωποι έχασαν πολύτιμα δεδομένα, γιατί οι δισκέτες που χρησιμοποιούσαν "χτύπησαν". Από την άλλη, τα tape streamers και κάθε μαγνητικό μέσο αποθήκευσης προσφέρουν μεν μεγάλη χωρητικότητα, ωστόσο η ταχύτητα του backup χαρακτηρίζεται απελπιστικά αργή.

Το CD ως οπτικό μέσο προσφέρει αρκετά μεγάλο αποθηκευτικό χώρο, που έχει καθοριστεί στα 650MB, συνδυάζοντας εκπληκτική αντοχή στο χρόνο και σε κάθε είδους μεταχείριση. Έτσι, γρήγορα το CD έγινε το αγαπημένο μέσο backup για επαγγελματίες και home users. Ειδικά τώρα που οι τιμές των recorders έχουν πέσει σε πολύ χαμηλά επίπεδα, ενώ έχει ανέβει και το επίπεδο εγγραφής προσφέροντας πολύ μεγαλύτερα ποσοστά επιτυχίας σε υψηλές ταχύτητες, το μεγαλύτερο μέρος των χρηστών έχει αποκτήσει μία CD-R/RW συσκευή.

Η ΜΕΘΟΔΟΣ

Ωστόσο, ακόμα και τα 650MB που προσφέρει ένα κενό δισκάκι πολλές φορές δεν επαρκούν για ένα ολοκληρωμένο backup. Υπάρχουν περιπτώσεις που χρήστες χρησιμοποιούν ένα δεύτερο δισκάκι, για το λόγο ότι το backup ξεπερνούσε κατά μερικά MB το όριο των 650. Η μέθοδος του overburning έρχεται για να δώσει λύση σε τέτοιου είδους προβλήματα, αυξάνοντας κατά 30-50MB τη χωρητικότητα ενός CD-R/RW. Η ανωτέρω διαδικασία μπορεί να εφαρμοστεί και στα -δυσεύρετα είναι η αλήθεια- CD-Rs με χωρητικότητα 700MB, αυξάνοντας τον αποθηκευτικό χώρο στα 750MB.

Είναι προφανές ότι για να μπορέσει το recorder να εγγράψει σε μεγαλύτερο μέρος του CD, το δισκάκι διαθέτει ανεκμετάλλευτο χώρο. Ο χώρος αυτός εξοικονομείται από ένα reserved τμήμα του CD-R, το οποίο χρησιμεύσει στην αποθήκευση πληροφοριών που αφορούν στο directory structure και το CDFS. Κατά τη διάρκεια της εγγραφής, το software "συμπιέζει" τα συγκεκριμένα δεδομένα, κερδίζοντας λίγο χώρο περισσότερο για το backup. Ο κερδισμένος χώρος είναι κυμαινόμενος και εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ποιότητα του CD-R. Τα επώνυμα CD-Rs συνήθως μπορούν να κερδίσουν περίπου 40MB, ανεβάζοντας τη συνολική χωρητικότητα στα 690MB.

ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Το overburning δεν μπορεί να εφαρμοστεί από οποιονδήποτε συνδυασμό software και hardware, τουλάχιστον όχι ακόμα. Το μοναδικό πρόγραμμα εγγραφής που υποστηρίζει τη διαδικασία αυτή είναι το Nero Burning Rom της Ahead Software (http://www.ahead.de). Η εταιρία διαθέτει στο συγκεκριμένο site 30-days trial του προγράμματος, οπότε κάθε χρήστης μπορεί να δοκιμάσει τις δυνατότητες του Nero. Ωστόσο, πέρα από το πρόγραμμα, πρέπει να υπάρχει και το κατάλληλο hardware. Κάθε recorder διαθέτει τις δικές του δυνατότητες, σύμφωνα με το εγκατεστημένο firmware. Τα περισσότερα καινούρια recorders υποστηρίζουν το overburning. Βέβαια, πολλά είναι τα μοντέλα που δεν μπορούν να γράψουν κενά CDs με τον τρόπο αυτό. Το Nero μπορεί και αναγνωρίζει αν το recorder είναι ικανό.



Η εγκατάσταση του προγράμματος γίνεται πολύ εύκολα, καθώς δεν απαιτεί ιδιαίτερες ρυθμίσεις. Η βάση δεδομένων του περιέχει σχεδόν όλα τα recorders που κυκλοφορούν, ενώ ανανεώνεται συνεχώς. Δοκιμάσαμε το Nero στο Philips PCA460RW, το οποίο αναγνωρίστηκε άμεσα και τέθηκε στη διάθεσή μας.



Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Προτού ξεκινήσουμε τη διαδικασία overburned εγγραφής, πρέπει να ρυθμίσουμε το Nero για το μέγεθος του επιπλέον χώρου που θα γραφτεί. Από την επιλογή Preferences και το υπομενού Expert Features επιλέγουμε το μέγιστο μέγεθος του CD. Στο σημείο αυτό εισέρχεται ο χρήστης, όπου δοκιμάζει την τύχη του. (Αναφέρουμε ότι η Ahead δίνει ως ασφαλές όριο τα 76,5 λεπτά, που αντιστοιχούν σε 672MB. Το όριο αυτό είναι κυμαινόμενο και εξαρτάται από τα κενά CD-Rs και το ίδιο το recorder.)

Το επόμενο βήμα έχει να κάνει με τη μέτρηση της ταχύτητας του σκληρού δίσκου. Το Nero τρέχει ένα μικρό benchmark, προκειμένου να εξασφαλίσει ότι ο δίσκος διαθέτει το απαραίτητο transfer rate για να γίνει επιτυχής εγγραφή. Ολοι οι καινούριοι δίσκοι ξεπερνούν με άνεση το ελάχιστο όριο που θέτει το Nero.

Είμαστε έτοιμοι να κατασκευάσουμε τον κατάλογο με τα περιεχόμενα τα οποία θέλουμε να κρατήσουμε backup. Επιλέγουμε CD-ROM (ISO) και No Multisession. Επίσης, για να μην προκληθούν προβλήματα, πρέπει να ενεργοποιήσουμε την επιλογή Disc-at-Once, εφόσον υποστηρίζεται από τον recorder μας. Αυτό γίνεται ώστε να εξασφαλίσουμε τη συνεχή λειτουργία του laser, για να ελαχιστοποιηθούν οι απώλειες.

Επιλέγοντας NEW ενεργοποιούμε τον προς κατασκευή κατάλογο. Στο δεξί τμήμα της οθόνης υπάρχουν όλα τα directories των σκληρών δίσκων. Με drug and drop μεταφέρουμε στον αριστερό κατάλογο τα αρχεία και directories που θέλουμε να εγγράψουμε. Πάνω από την taskbar των Windows, το Nero διαθέτει έναν μετρητή σε μορφή μπάρας, που ανά πάσα στιγμή μάς ενημερώνει για το μέγεθος του image που σχηματίζουμε. Με μπλε χρώμα είναι το κανονικό μέγεθος του CD και με κίτρινο το κομμάτι που θα υποστεί overburning. Αν τα δεδομένα ξεπεράσουν το ανεκτό -σύμφωνα με τις ρυθμίσεις μας- ποσό που μπορεί να εγγραφεί, η μπάρα γίνεται κόκκινη.

Είμαστε πια έτοιμοι να εγγράψουμε το δισκάκι. Πατώντας το πλήκτρο Write CD εμφανίζεται ένα menu με επιλογές εγγραφής. Διαλέγοντας Write το Nero ξεκινάει τη διαδικασία. Αν στον recorder δεν υπάρχει CD-R, μας το ζητάει. Αν τα δεδομένα μας ξεπερνούν τα 650MB, το Nero εμφανίζει ένα μήνυμα που μας προειδοποιεί και μας δίνει την επιλογή να ακυρώσουμε την εγγραφή ή, φυσικά, να κάνουμε overburning.

Για να υπάρχουν πολύ μεγαλύτερες πιθανότητες να επιτευχθεί χωρίς λάθη η εγγραφή, είναι καλό η εγγραφή να γίνει σε μονή (1x) ταχύτητα. Ωστόσο, εμείς πραγματοποιήσαμε πλήθος εγγραφών σε 4x χωρίς το παραμικρό σφάλμα, χωρίς όμως να είναι σίγουρο ότι κάθε σύστημα θα έχει ανάλογη επιτυχία. Πρέπει επίσης να προειδοποιήσουμε ότι σε πολλές περιπτώσεις το παραγόμενο CD δεν μπορεί να διαβαστεί από κάποια CD-ROMs, ειδικότερα από παλαιότερα μοντέλα. Φυσικά, την επόμενη φορά που θα προσπαθήσει κάποιος να γράψει με overburning, καλό είναι να μειώσει το μέγεθος του επιπλέον χώρου.

Ακόμα μία εφαρμογή του overburning είναι φυσικά η εγγραφή audio. Εδώ, μάλιστα, είναι πολύ περισσότερες οι φορές που ο χρήστης κόβει κάποιο τραγούδι επειδή δεν χωράει σε συμβατικό δισκάκι. Η διαδικασία που ακολουθείται είναι ίδια, όπως ίδια είναι και τα προβλήματα που μπορεί να ανακύψουν.

Τέλος, το Nero επιτρέπει στο χρήστη να κάνει on-the-fly αντιγραφή από δισκάκι σε δισκάκι. Στην περίπτωση αυτή υπάρχουν δύο δυνατότητες: είτε μεταφορά του image στο δίσκο και στη συνέχεια εγγραφή είτε απευθείας στο άδειο δισκάκι. Συνιστάται η πρώτη μέθοδος, καθώς έτσι μειώνονται στο ελάχιστο οι πιθανότητες λάθους.

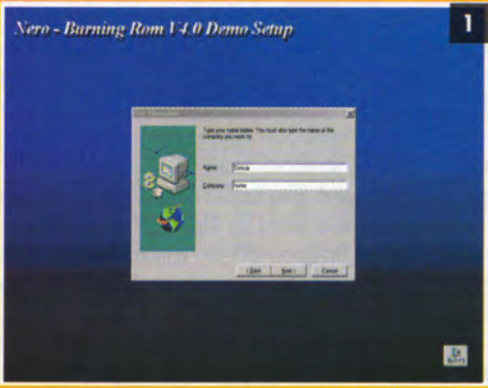
ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ

Το κέρδος σε χώρο που αποκομίζουμε από το overburning είναι σε πολλές περιπτώσεις σημαντικό, σε άλλες όχι τόσο. Ωστόσο, είναι γεγονός ότι μπορούμε να κερδίσουμε κάτι από το μηδέν χωρίς επιπλέον έξοδα. Σιγά σιγά το overburning θα κυριαρχήσει και θα υποστηριχθεί και από άλλες εταιρίες κατασκευής software και hardware. Η μοναδική εταιρία που δεν φαίνεται αυτή τη στιγμή να είναι υπέρ του overburning είναι η Adaptec, η οποία υποστηρίζει ότι το "κόλπο" αυτό ευνοεί την πειρατεία. Ο,τι και να συμβεί στο προσεχές μέλλον, προς το παρόν μπορούμε να επωφεληθούμε από το overburning και αυτό έχει σημασία.

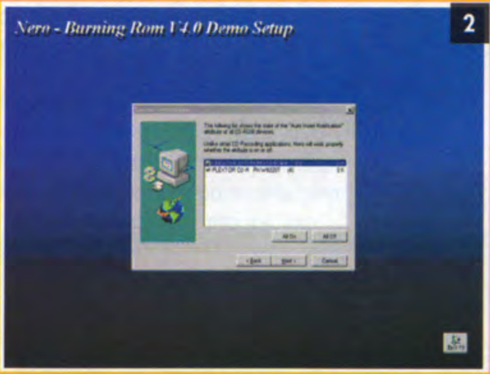


PC

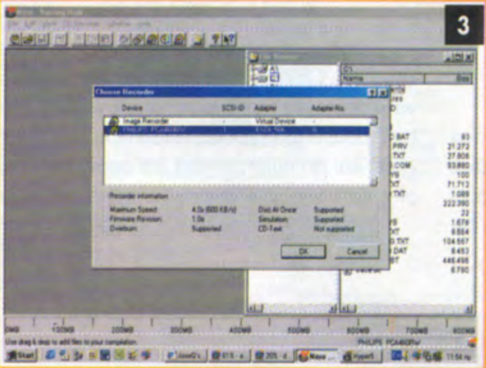
ΤΟ OVERBURNING ΣΕ 8 ΑΠΛΑ ΒΗΜΑΤΑ



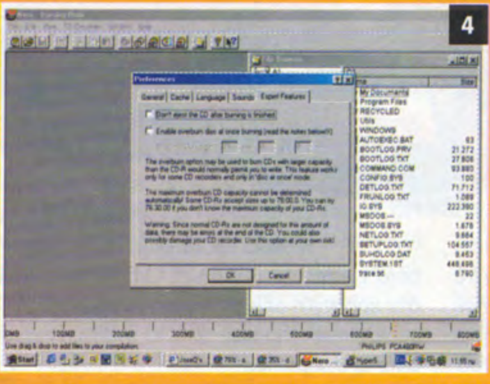
1 Η πρώτη οθόνη κατά την εγκατάσταση του Nero, όπου μας ζητείται να δώσουμε τα στοιχεία μας.



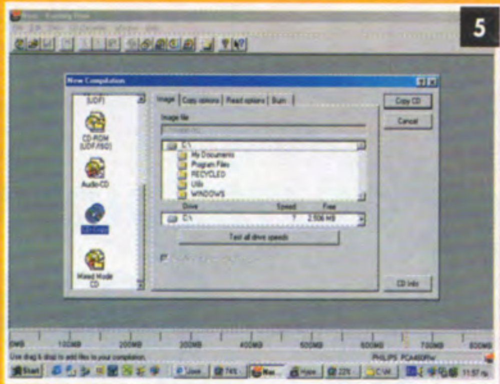
2 Το Nero μας ειδοποιεί για την κατάσταση του Auto Insert Notification σε κάθε drive του συστήματος, χωρίς να είναι απαραίτητο να απενεργοποιηθεί.



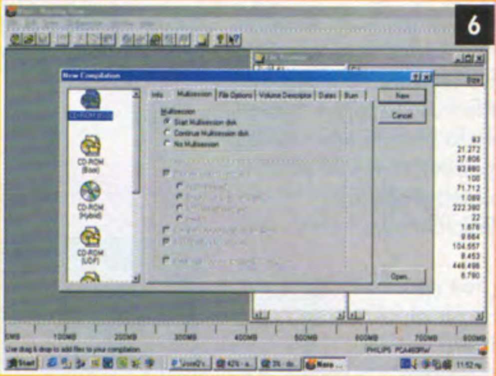
3 Το Nero αναγνωρίζει τον recorder μας, παραθέτοντας κάθε υποστηριζόμενη λειτουργία.



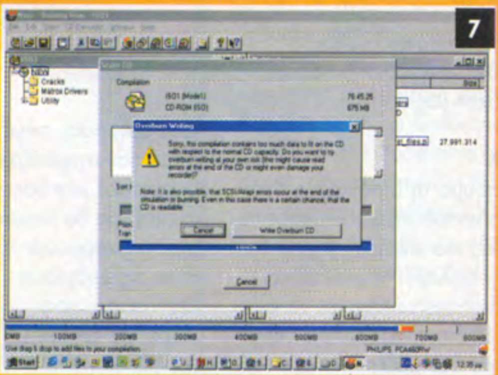
4 Από εδώ ενεργοποιούμε το overburning και καθορίζουμε το μέγεθος του CD, επιλέγοντας πόσα λεπτά μετά το 74ο θα μπορεί το Nero να γράψει.



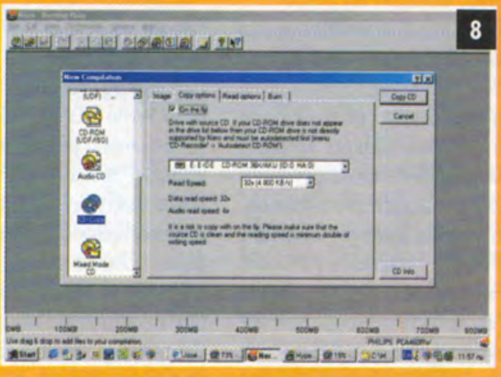
5 Το Nero απαιτεί να γίνει έλεγχος της ταχύτητας των σκληρών δίσκων. Με την επιλογή test all drive speed γίνεται ο έλεγχος αυτός.



6 Το CD που θα γίνει overburned πρέπει να γραφτεί με την επιλογή No multisession ενεργοποιημένη. Δεν μπορούμε να εφαρμόσουμε την τεχνική σε CD-Rs που έχουν ξαναγραφτεί.



7 Το Nero μας προειδοποιεί εφόσον τα δεδομένα μας ξεπερνούν την κανονική χωρητικότητα του CD, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να ακυρώσουμε την εγγραφή ή να εφαρμόσουμε overburning.



8 Υπάρχει επιλογή και για αντιγραφή ολόκληρου CD, η οποία γίνεται είτε on-the-fly είτε με τη μεσολάβηση του σκληρού δίσκου.

PC GAMES
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Μη χάσετε ούτε ΕΝΑ!

ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΑΛΛΩΝ ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES)

➤ **KING'S QUEST 8:** Η αναλυτική λύση μεγάλου μέρους από το πρώτο κεφάλαιο της περιπέτειας

➤ **STARCRAFT/BROOD WAR:** Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πέντε πρώτες αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign

➤ **FIFA 99:** Οδηγίες, κόλπα και στρατηγικές που θα σας βοηθήσουν να βγαίνετε πάντα νικητές από το γήπεδο!

2ο CD-ROM

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS

➤ QUAKE 3 ➤ QUEST FOR GLORY 5 ➤ NBA LIVE 99 ➤ COMMANDOS 2 ➤ WORLD LEAGUE SOCCER 99

Ακόμη ➤ ALPHA CENTAURI ➤ GANGSTERS ➤ SWAT 2 ➤ CLOSE COMBAT 3 ➤ REDLINE ➤ DEAD RECKONING ➤ HEAVY GEAR 2 ➤ DELTA FORCE ➤ TONIC TROUBLE ➤ INFINITE WORLDS ➤ SHOGO



ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ



1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΕ 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ-ΘΡΥΛΟΥΣ

➤ **BALDUR'S GATE:** Το πρώτο μέρος της λύσης του δημοφιλούς RPG, μαζί με δεκάδες πορτρέτα & speeches

➤ **ALPHA CENTAURI:** Πλήρης οδηγός στρατηγικής για το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι του Sid Meier

➤ **QUAKE 1 & 2:** Demos με τα καλύτερα παιχνίδια των πρωταθλητών στο Quake

➤ **STARCRAFT/BROOD WAR:** Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πρώτες πέντε αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign

2ο CD-ROM

ΘΥΕΛΛΑ ΝΕΩΝ DEMOS

➤ X-WING ALLIANCE ➤ DUKE NUKEM FOREVER ➤ CHAMPIONSHIP MANAGER 3 ➤ THE LONGEST JOURNEY ➤ SILVER

Ακόμη ➤ WORMS ARMAGEDDON ➤ ALIENS vs PREDATOR (alien demo) ➤ VIRTUAL TENNIS ➤ FULLBURN ➤ JEFF'S GORDON RACING ➤ MACHINES ➤ ROADWARE

ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ

1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΕ 4 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

➤ **LAND'S OF LORE 3** Περιλαμβάνει: Patch, Saved Games, Screenshots, Ingame Music, Video, Wallpapers

➤ **CHAMPIONSHIP MANAGER 3** Περιλαμβάνει: Patches, Screenshots, Editors, Tactics, Ελληνικό Πρωτάθλημα

➤ **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3** Περιλαμβάνει: Game Maps, Game Video, Game Demo, Extras, Screenshots, Game Patch, Ingame Music, Wallpapers

➤ **SIM CITY 3000** Περιλαμβάνει: Game Demo, Buildings, Screenshots, Themes, Cities, Terrains

2ο CD-ROM

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS ➤ HIDDEN & DANGEROUS ➤ WHEEL OF TIME ➤ DRAKAN ➤ GUARDIAN OF DARKNESS ➤ SHATTERED LIGHT ➤ RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY ➤ CURLY'S ADVENTURES ➤ RED ODYSSEY ➤ RUSSIAN ROULETTE 2 ➤ VENICE UNDER GLASS ➤ STARSIEGE ➤ SHOGUN ➤ STARSHOT

Ακόμη ➤ Ελληνικό Πρωτάθλημα για το Championship Manager 3 ➤ 10άδες saved games για το Lands of Lore 3

• **ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES ΓΙΑ ΤΑ:**

➤ **LANDS OF LORE 3** ➤ **BALDUR'S GATE**

➤ **CHAMPIONSHIP MANAGER 3**



ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ PCmaster

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΤΕ ΤΟ "PC GAMES"

Οσοι από εσάς δεν έχετε αποκτήσει ακόμη τις τρεις συναρπαστικές εκδόσεις του PC GAMES δεν έχετε παρά να τις παραγγείλετε τώρα. Εμείς θα σας τις στείλουμε άμεσα μέσω ΕΛ.ΤΑ. Συμπληρώστε το δελτίο παραγγελίας και στείλτε το στη διεύθυνση: PC GAMES, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, ή μέσω fax: 9216847, 9242219.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/α κάτωθι τεύχος/η του PC GAMES. Τιμή εκάστου τεύχους 1.500 δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ* ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΤΕΥΧΟΣ ❒ PC GAMES ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ ❒ PC GAMES ΑΠΡΙΛΙΟΥ ❒ PC GAMES ΙΟΥΝΙΟΥ ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

❒ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No .... (προς Compupress A.E.)

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:

❒ EUROCARD ❒ MASTERCARD ❒ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❒ VISA

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

**Για άτομα κάτω των 17 ετών η παραγγελία υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.*

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

"BASICA" ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αγαπητό "PC Master", Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και την πολύ καλή ποιότητά σου. Εχω μερικά ερωτήματα:

1. Πώς μπορώ από την Turbo Basic 1.1, κάνοντας OPEN ένα αρχείο, να σβήσω μία σειρά, π.χ. με την εντολή OPEN "MYFILE.TXT" FOR APPEND AS #1, και να σβήσω π.χ. τη σειρά που έχει το όνομα "Κώστας";

2. Σκέφτομαι να φτιάξω ένα πρόγραμμα στο DOS με την Turbo Basic και στα Windows με τη Visual Basic. Πώς θα μπορούσα να βάλω και τις δύο εκδόσεις στο ίδιο αρχείο (όπως το setup των Windows);

Φιλικά,
Γιάννης Καρατζάς

Αγαπητέ φίλε,

1. Η Basic δεν παρέχει έτοιμες ρουτίνες για διαχείριση εγγραφών αρχείων και έτσι δεν υπάρχει άμεσος τρόπος να διαγράφεται κάποια εγγραφή από ένα αρχείο. Η διαγραφή μοντελοποιείται με διαδικασίες σε επίπεδο χρήστη, π.χ. σημαδεύοντας με μία ειδική τιμή ένα πεδίο στην εγγραφή και ελέγχοντας μετά για την ύπαρξη αυτής της τιμής. Στη συνέχεια, οι εισαγωγές εγγραφών θα πρέπει να ελέγχουν εάν υπάρχουν τέτοιες εγγραφές, τις οποίες μπορούν να επικαλύψουν, προκειμένου να αποφευχθεί η άσκοπη αύξηση του μήκους του αρχείου. Στο παρακάτω πρόγραμμα, το οποίο είναι μια απλή έκδοση ενός τηλεφωνικού καταλόγου, φαίνεται ο τρόπος αναζήτησης, διαγραφής και εισαγωγής εγγραφών σε ένα τέτοιο αρχείο.

```
REM Το πρόγραμμα αυτό επιδεικνύει
   την εισαγωγή, διαγραφή
REM και αναζήτηση εγγραφών σε
   ένα αρχείο. Το αρχείο
REM περιέχει καταχωρίσεις της
   μορφής (όνομα, τηλέφωνο)
REM Οι διαγραμμένες εγγραφές
   περιέχουν την τιμή "#"
REM στο πεδίο "όνομα"

REM Η εντολή OPEN δημιουργεί το
   αρχείο αν δεν υπάρχει.
OPEN "persons" FOR RANDOM AS
   #1
FIELD #1, 20 AS name$, 12 AS
   phone$
MainLoop:
REM Εμφάνιση μενού.
CLS
PRINT "1...Εκτύπωση λίστας"
PRINT "2...Εύρεση εγγραφής"
PRINT "3...Διαγραφή εγγραφής"
PRINT "4...Εισαγωγή εγγραφής"
PRINT "5...Εξοδος"
INPUT selection
SELECT CASE selection
CASE 1
REM Αναζήτηση.
i% = 1
GET #1, i%
WHILE (NOT (EOF(1)))
REM Η εγγραφή τυπώνεται μόνο αν
   δεν είναι διαγραμμένη.
IF (name$ <> "# ") THEN
PRINT name$, phone$
END IF
i% = i% + 1
GET #1, i%
WEND
CASE 2
INPUT "Δώστε το όνομα: ", n$
REM Συμπλήρωση του ονόματος με
   κενά.
WHILE (LEN(n$) < 20)
n$ = n$ + " "
WEND
found = 0
i% = 1
GET #1, i%
WHILE ((NOT (EOF(1))) AND (found
   = 0))
REM Μόνο οι μη διαγραμμένες
   εγγραφές εξετάζονται.
IF ((name$ <> "# ") AND (n$ =
   name$)) THEN
found = 1
PRINT name$, phone$
END IF
i% = i% + 1
GET #1, i%
WEND
IF (found = 0) THEN
PRINT "Η εγγραφή δεν βρέθηκε."
END IF
CASE 3
INPUT "Δώστε το όνομα: ", n$
WHILE (LEN(n$) < 20)
n$ = n$ + " "
WEND
found = 0
i% = 1
GET #1, i%
WHILE ((NOT (EOF(1))) AND (found
   = 0))

REM Μόνο οι μη διαγραμμένες
   εγγραφές εξετάζονται.
IF ((name$ <> "# ") AND (n$ =
   name$)) THEN
found = 1
LSET name$ = "#"
PUT #1, i%
END IF
i% = i% + 1
GET #1, i%
WEND
IF (found = 0) THEN
PRINT "Η εγγραφή δεν βρέθηκε."
END IF
CASE 4
INPUT "Δώστε το όνομα: ", n$
INPUT "Δώστε το τηλέφωνο: ", p$
i% = 1
done = 0
GET #1, i%
WHILE ((NOT (EOF(1))) AND
   (done = 0))
REM Αναζήτηση διαγραμμένης
   εγγραφής.
IF (name$ = "# ") THEN
REM Επικάλυψή της, αν βρέθηκε.
LSET name$ = n$
LSET phone$ = p$
PUT #1, i%
done = 1
ELSE
i% = i% + 1
GET #1, i%
END IF
WEND
REM Δεν βρέθηκε διαγραμμένη
   εγγραφή, προσθήκη νέας.
IF (done = 0) THEN
LSET name$ = n$
LSET phone$ = p$
PUT #1, i%
END IF
CASE 5
CLOSE #1
END
CASE ELSE
REM Μήνυμα λάθους.
PRINT "Ακυρη επιλογή. Πατήστε
   Escape."
DO
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(27)
END SELECT
PRINT "Πατήστε ENTER για
   συνέχεια...";
DO
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(13)
GOTO MainLoop
```

2. Για να μπορεί να εκτελείται ένα πρόγραμμα (.EXE), τόσο κάτω από το DOS όσο και κάτω από Windows, θα πρέπει να διαμορφωθούν κατάλληλα οι δύο επικεφαλίδες που περιλαμβάνονται στο αρχείο. Η Microsoft σίγουρα μπορεί να το κάνει αυτό, όπως έκανε στην περίπτωση του setup, αλλά κανείς από τους γνωστούς μεταγλωττιστές δεν παράγει τέτοια αρχεία. Και όταν μιλάμε για δύο διαφορετικούς μεταγλωττιστές, η δημιουργία ενός και μόνο αρχείου είναι αδύνατη.

INTERRUPTS

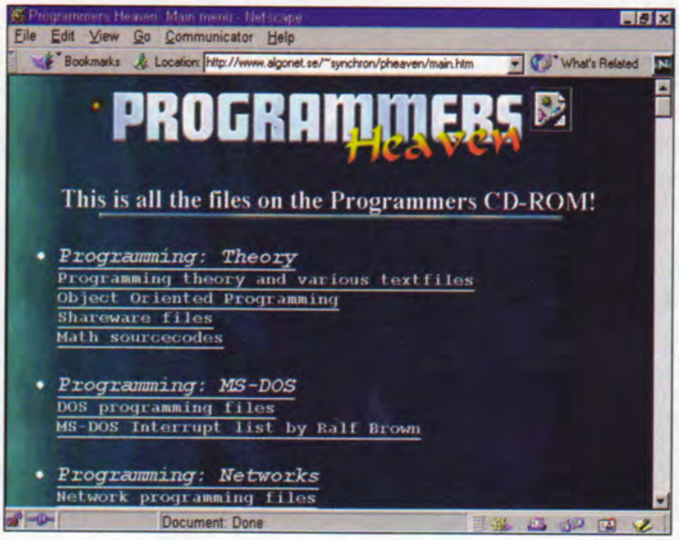
Αγαπητό "PC Master",
Ασχολούμαι περίπου δύο χρόνια με τους Η/Υ και έχω μάθει αρκετά πράγματα από αυτούς. Ενα πράγμα που αφορά στο DOS συνεχίζει να μου δημιουργεί απορίες. Η απορία μου είναι σχετικά με τα Interrupts και τις ιδιότητές τους. Τι είναι, από πού λειτουργούν, σε τι χρησιμεύουν, πώς καλούνται; Τα γράμματα μετά τον αριθμό τι ρόλο παίζουν (π.χ. 21h, 23AX); Τι είναι η ADDRESS και τι οι καταχωρητές (DX, BX, SI κ.λπ.); Η εντολή debug τι κάνει; Πώς δημιουργώ εκτελέσιμο πρόγραμμα με την εντολή αυτή; Γίνεται πρόγραμμα με την debug; Αν ναι, ένα παράδειγμα.

Τα προγράμματα στην Pascal πώς μπορώ να τα κάνω να συνεργάζονται με το κυρίως πρόγραμμα; Δηλαδή, τα προγράμματα λίστες.

Ευχαριστώ
εκ των προτέρων.
Φιλικά,
Λεμογιάννης Μάριος

✔ Φίλε μας,

Οι διακοπές (interrupts) είναι συμβάντα που προκαλούν την ενεργοποίηση των ρουτινών χειρισμού διακοπής (interrupt handling routines). Τα συμβάντα αυτά μπορεί να σχετίζονται με το υλικό (π.χ. πατήθηκε κάποιο πλήκτρο ή τελείωσε μία μεταφορά δεδομένων από το δίσκο) ή με το λογισμικό (εκτέλεση μίας εντολής INT). Κάθε διακοπή προκαλεί την ενεργοποίηση της δικής της ρουτίνας χειρισμού διακοπής, η οποία πρέπει να προβεί στις κατάλληλες ενέργειες, ανάλογα με το συμβάν που προκάλεσε τη διακοπή (π.χ. αν πρόκειται για πάτημα πλήκτρου, πρέπει να διαβαστεί ο κωδικός του πλήκτρου από τον ελεγκτή πληκτρολογίου και να τοποθετηθεί στην ουρά αναμενόντων χαρακτήρων).



Το μοναδικό γράμμα που χρησιμοποιείται έπειτα από έναν αριθμό σε κάποια εντολή INT είναι το "h" (πεζό ή κεφαλαίο), που δηλώνει ότι ο αριθμός που προηγείται πρέπει να διερμηνευτεί σύμφωνα με το δεκαεξαδικό σύστημα αρίθμησης.

Οι διευθύνσεις δεν είναι τίποτε άλλο από προσδιορισμοί θέσεων μνήμης. Κάθε θέση μνήμης έχει τη δική της διεύθυνση, η οποία στον 8088 (και στους ανώτερους επεξεργαστές της οικογένειας, όταν αυτοί λειτουργούν σε πραγματική κατάσταση) δηλώνεται με τη μορφή TTTT:MMMM. Το πρώτο κομμάτι (TTTT) ονομάζεται τμήμα, ενώ το δεύτερο (MMMM) μετατόπιση. Η πραγματική διεύθυνση της θέσης μνήμης υπολογίζεται πολλαπλασιάζοντας το τμήμα επί 16 και προσθέτοντας τη μετατόπιση.

Οι καταχωρητές είναι διατάξεις του επεξεργαστή που αποθηκεύουν τιμές. Κάθε καταχωρητής επιτελεί συγκεκριμένες λειτουργίες. Για παράδειγμα, ο καταχωρητής τμήματος κώδικα περιέχει το τμήμα από το οποίο ανακαλούνται οι εντολές, ενώ ο καταχωρητής AX χρησιμοποιείται κυρίως για αριθμητικές πράξεις και είσοδο/έξοδο.

Η βασική λειτουργία της εντολής DEBUG είναι ότι μας δίνει τη δυνατότητα να εκτελούμε προγράμματα σταδιακά, ελέγχοντας τις τιμές των καταχωρητών ανάμεσα στα βήματα, ελπίζοντας ότι θα ανακαλύψουμε πού κρύβεται κάποιο λογικό λάθος. Είναι δυνατό να γράψουμε προγράμματα με το DEBUG, αλλά κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά επίπονο και αναποτελεσματικό, οπότε η δυνατότητα αυτή χρησιμοποιείται πολύ σπάνια.

Για να χρησιμοποιήσεις ένα πρόγραμμα Pascal, πρέπει να έχεις το μεταγλωττιστή της Pascal (συνήθως Turbo Pascal), από τον οποίο θα φορτώσεις το αρχείο και θα επιλέξεις τη "Run".

TSR ΜΕ ΤΗΝ TURBO C

Αγαπητό περιοδικό,
Πρέπει να πω ότι η πορεία σου είναι αξιοθαύμαστη, αλλά δεν πρέπει ποτέ κανείς να επαναπαύεται. Σου εύχομαι κάθε επιτυχία στο μέλλον. Τώρα ο λόγος για τον οποίο σου γράφω: Ασχολούμαι με προγραμματισμό σε C και συγκεκριμένα με την Turbo C. Ξέρω ότι μέσα από αυτή τη γλώσσα μπορώ να δημιουργήσω ρουτίνες interrupt και να τις κάνω memory resident, αλλά δεν έχω βρει σε βιβλία που να μου δίνουν παραδείγματα πώς να το κάνω αυτό. Μήπως θα μπορούσες να μου δώσεις αυτά τα παραδείγματα; Πώς, για παράδειγμα, θα μπορούσα να δεσμεύσω το interrupt 01ch και να φαίνεται συνεχώς στην επάνω αριστερή γωνία η ώρα. Θα σου ήμουν υπόχρεος, αν το έκανες.
Ανδρέου Μανώλης

✔ Αγαπητέ Μανώλη,

Το πρόγραμμα που ακολουθεί πρέπει να αποτελεί καλό παράδειγμα του τρόπου εγκατάστασης ενός προγράμματος. Το πρόγραμμα αυτό εμφανίζει την ώρα στην οθόνη.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <dos.h>

unsigned int VideoSeg;
int PassCount;
void far *OldTimerInt;

void interrupt TimerInt()
/* Η διαδικασία εμφάνισης του
   ρολογιού, η οποία συνδέεται
   με τη διακοπή $1c.*/
{
int Hours, Minutes, Seconds;
long Quotient, Remainder;
char TimeBuffer[8];
int I;
char far *CharPlace;
/* Με τη μεταβλητή PassCount
   επιτυγχάνουμε ενεργοποίηση της
   διαδικασίας εκτύπωσης
   χαρακτήρων μόνο δύο φορές το
   δευτερόλεπτο.*/
PassCount++;
if (PassCount < 9)
goto SkipDisplay;
PassCount = 0;
/* Με τις επόμενες εντολές
   επιτυγχάνουμε τον υπολογισμό
   της ώρας από τον
   αριθμό κλασμάτων (1/18.2
   δευτερολέπτων) που
   ενημερώνεται από το
   BIOS, χρησιμοποιώντας μόνο
   πράξεις ακεραίων. Η διαδικασία
```

```
αυτή είναι πιο γρήγορη,
αποφεύγει την ενσωμάτωση στο
εκτελέσιμο αρχείο
της μαθηματικής βιβλιοθήκης και
αφήνει ανεπηρέαστο το
συνεπεξεργαστή (αν υπάρχει).
*/Quotient = *(long far
   *)MK_FP(0x40, 0x6c) / 182; /*
   Δεκάδες δευτερολέπτων.
*/Remainder = *(long far
   *)MK_FP(0x40, 0x6c) % 182; /*
   18.2 *δευτερόλεπτα. */
Hours = Quotient / 360;
Quotient = Quotient % 360;
Minutes = Quotient / 6;
Quotient = Quotient % 6;
Seconds = Quotient * 10 +
   Remainder / 18;
/*Υπολογισμός της συμβολοσειράς
   που θα τυπωθεί.*/
TimeBuffer[2] = TimeBuffer[5] = ':';
TimeBuffer[0] = (Hours / 10) + '0';
TimeBuffer[1] = (Hours % 10) + '0';
TimeBuffer[3] = (Minutes / 10) + '0';
TimeBuffer[4] = (Minutes % 10) + '0';
TimeBuffer[6] = (Seconds / 10) + '0';
TimeBuffer[7] = (Seconds % 10) + '0';
if (TimeBuffer[7] > '9')
TimeBuffer[7] = '9';
/*Εκτύπωση της συμβολοσειράς, με
   απευθείας προσπέλαση στη
   μνήμη οθόνης. Η χρήση των
   υπηρεσιών της διακοπής 21
   απαγορεύεται στα
   παραμένοντα προγράμματα.*/
CharPlace = MK_FP(VideoSeg, 0);
for (I = 0; I <= 7; I++)
{
*CharPlace = TimeBuffer[I];
CharPlace++;
*CharPlace = 0x70;
CharPlace++;
}
SkipDisplay:
/*Κλήση της παλαιάς διαδικασίας
   χειρισμού της διακοπής $1C.*/
asm pushf
asm call OldTimerInt
}

main()
{
union REGS InRegs, OutRegs;
int86(0x11, &InRegs, &OutRegs);
if ((OutRegs.x.ax & 0x30) == 0x30)
VideoSeg = 0xB000;
else
VideoSeg = 0xB800;
OldTimerInt = getvect(0x1c);
setvect(0x1c, TimerInt);
/* Η παράσταση _SS + (_SP/16) - _psp
   δίνει το μέγεθος του
   προγράμματος στη μνήμη. */
keep(0, (_SS + (_SP/16) - _psp));
}
```

ΠΡΟΒΟΛΗ ΕΙΚΟΝΩΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ BASIC

Αγαπητό "PC Master", Παίρνω το περιοδικό από πολύ καιρό και όταν είδα τη στήλη HOW TO, αποφάσισα να γράψω και εγώ την απορία μου, η οποία είναι πώς μπορώ να αποθηκεύσω μία οθόνη γραφικών (screen 12) με σκοπό να την εμφανίσω μετά όλη μαζί;

✔ Φίλε μας,

Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να αποθηκεύσουμε από την Basic μία οθόνη σε κατάσταση 12 (640x480x16). Η αποθήκευση γίνεται σε δύο βήματα: Αρχικά, ένα κομμάτι της εικόνας αντιγράφεται από τη μνήμη οθόνης στη "συμβατική" μνήμη και στη συνέχεια το κομμάτι που βρίσκεται στη συμβατική μνήμη αποθηκεύεται στο δίσκο. Αντίστοιχα βήματα ακολουθούνται κατά την ανάκτηση της εικόνας, όπου τα κομμάτια διαβάζονται από το δίσκο στη συμβατική μνήμη και από εκεί αντιγράφονται στη μνήμη οθόνης. Κάθε εικόνα χωρίζεται σε 10 τμήματα, ώστε να απαιτούνται μόνο 16K ενδιάμεσης συμβατικής μνήμης.

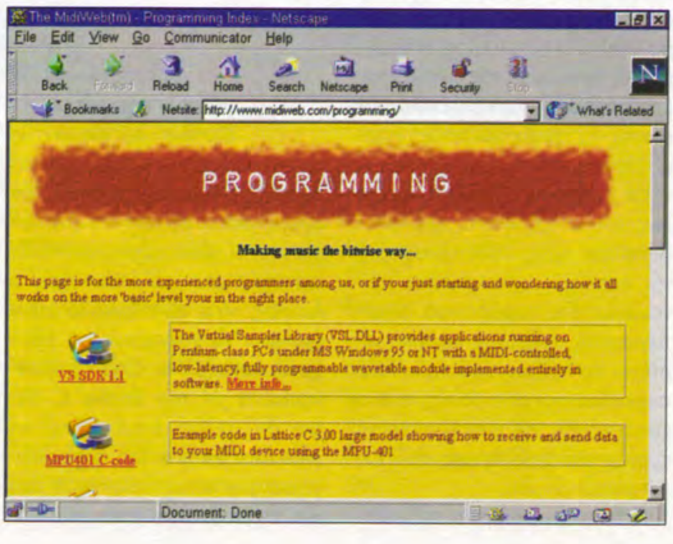
Ο κώδικας στις γραμμές 1000 έως 1100 ανακτά μία εικόνα από το δίσκο, οι γραμμές 2.000 έως 2.110 περιέχουν κώδικα που αποθηκεύει την οθόνη στο δίσκο, ενώ η διαδικασία στις γραμμές 3.000 έως 3.060 αναλαμβάνει να διαγράψει από το δίσκο τα 10 αρχεία που αποθηκεύουν τα δεδομένα της εικόνας. Και τα τρία υποπρογράμματα περιμένουν να βρουν στη μεταβλητή FileName$ το όνομα της εικόνας που θα επεξεργαστούν. Το όνομα πρέπει να είναι ένα έγκυρο όνομα αρχείου για το DOS (ενδεχομένως θα περιέχει προσδιορισμό μονάδας δίσκου ή/και καταλόγου) χωρίς επέκταση.

```
10 REM Προετοιμασία οθόνης
20 SCREEN 12
30 LINE (0, 0)-(639, 479), 6
35 DIM video%(1 TO 8192)
40 FileName$ = "picture": GOSUB
   2000
50 PRINT "Πατήστε κάποιο πλήκτρο"
60 IF INKEY$ = "" THEN GOTO 60
70 REM Καθαρισμός της οθόνης
80 CLS
90 FileName$ = "picture": GOSUB
   1000
100 FileName$ = "picture": GOSUB
   3000
110 STOP

1000 REM Ανάκτηση της οθόνης
1020 FOR i = 0 TO 9
1030 REM Κατασκευή του ονόματος
   του αρχείου
1040 Filename1$ = FileName$ + "." +
   CHR$(48 + i)
1050 REM Ανάκτηση των δεδομένων
   από το δίσκο
1060 BLOAD Filename1$,
   VARPTR(video%(1))
1070 REM Μεταφορά των
   δεδομένων στην οθόνη
1080 PUT (0, 48 * i), video%, PSET
1090 NEXT i
1100 RETURN

2000 REM Δέσμευση χώρου για
   αποθήκευση της εικόνας
2020 DEF SEG = VARSEG(video%(1))
2030 REM Σώσιμο των τμημάτων της
   οθόνης στο δίσκο
2040 FOR i = 0 TO 9
2050 GET (0, 48 * i)-(639, 48 * (i +
   1) - 1), video%
2060 REM Κατασκευή του ονόματος
   του αρχείου
2070 Filename1$ = FileName$ + "." +
   CHR$(48 + i)
2080 REM Αποθήκευση
2090 BSAVE Filename1$,
   VARPTR(video%(1)), 16370
2100 NEXT i
2110 RETURN

3000 REM Διαγραφή των αρχείων
3010 FOR i = 0 TO 9
3020 REM Κατασκευή του ονόματος
   του αρχείου
3030 Filename1$ = FileName$ + "." +
   CHR$(48 + i)
3040 KILL Filename1$
3050 NEXT i
3060 RETURN
```



PC

VISUAL BASIC & Internet

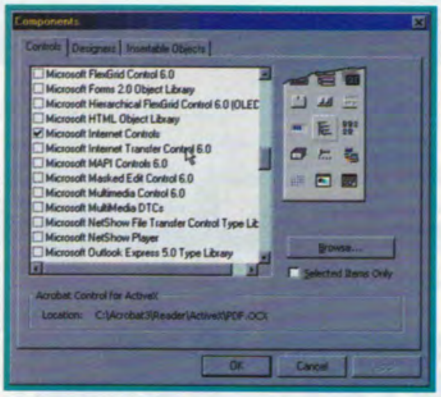
Αυτήν τη φορά θα ασχοληθούμε με το μαγευτικό και αχανές δίκτυο που λέγεται Internet. Οπως ήταν φυσικό, μία πολυδιάστατη γλώσσα όπως η Visual Basic δεν ήταν δυνατόν να μην προσφέρει δυνατότητες για προγραμματισμό του Internet. Μάλιστα, όπως θα δούμε, οι δυνατότητες αυτές είναι πολλές. Προτού όμως ξεκινήσουμε την ενασχόληση με τη VB και τις προγραμματιστικές δυνατότητες που προσφέρει όσον αφορά στο Internet, θα προβούμε σε μία συνοπτική εισαγωγή που εξηγεί όσο το δυνατόν πιο απλά πώς δουλεύει το Internet, ποια πρωτόκολλα χρησιμοποιούνται και σε τι εξυπηρετούν.

του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Το Internet είναι ένα δίκτυο υπολογιστών. Φυσικά, αποτελείται από πολλά υποδίκτυα (LAN - Local Area Netowork και WAN - Wide Area Network), αλλά τελικά αυτό που έχει σημασία είναι ότι κάθε υπολογιστής μπορεί να επικοινωνήσει με οποιονδήποτε άλλο. Το πρώτο που χρειάζεται για να επιτευχθεί αυτή η επικοινωνία είναι η δυνατότητα προσδιορισμού κάθε υπολογιστή.

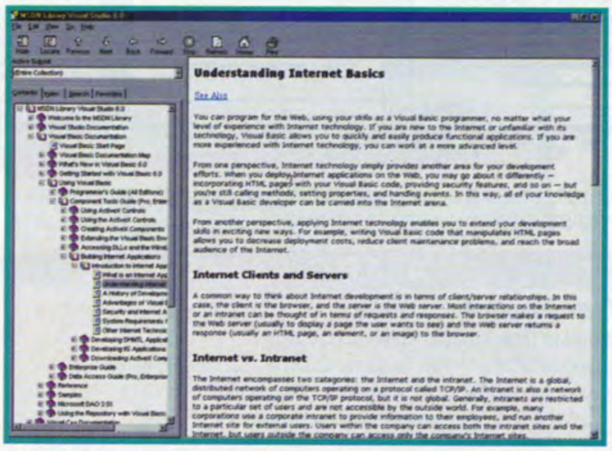
Για το σκοπό αυτό κάθε υπολογιστής συνδεδεμένος στο Internet έχει έναν μοναδικό αριθμό που τον χαρακτηρίζει. Πρόκειται για τη γνωστή IP Address, η οποία αποτελείται από τέσσερα νούμερα από 0-255, π.χ. 128.127.126.255. Φυσικά, δεν έχουμε όλοι από ένα μοναδικό νούμερο. Κάθε φορά που συνδεόμαστε στο Δίκτυο, ο server του ISP μας δίνει δυναμικά κάποιο από τα ελεύθερα IP's που έχει στην κατοχή του. Από την άλλη, οι διάφοροι servers του Δικτύου, οι οποίοι είναι συνήθως συνεχώς συνδεδεμένοι, έχουν στατική διεύθυνση (static IP Address). Αυτό γίνεται ώστε να μπορούν ανά πάσα στιγμή να βρεθούν από τους υπόλοιπους υπολογιστές.

Το Internet προσφέρει πολλές υπηρεσίες. Οι πιο γνωστές είναι ο WWW, το e-mail και το FTP. Για κάθε υπηρεσία υπάρχουν ειδικοί servers που εξυπηρετούν τους clients ("πελάτες" ή "εξυπηρετούμενους"). Ετσι για να δούμε ένα Web site επικοινωνούμε με έναν Web server, ενώ για να λάβουμε το mail μας επικοινωνούμε με έναν Mail Server.



Τα Internet Controls.

Αυτό που κυκλοφορεί στις γραμμές του Internet (τηλεφωνικές γραμμές, οπτικές ίνες κ.λπ.) είναι δεδομένα και στην ουσία bits, δηλαδή 1 και 0. Τα δεδομένα στο Internet μεταφέρονται σε μικρά πακέτα με μέγεθος μέχρι 64KB. Επίσης, οι γραμμές του Internet είναι αναξιόπιστες, δηλαδή μπορεί κάποια δεδομένα να χαθούν κατά τη μεταφορά τους. Για να υπάρχει, λοιπόν, μια τάξη αλλά και η διασφάλιση ότι τα δεδομένα θα φτάσουν στον προορισμό τους, η επικοινωνία γίνεται μέσα από πρωτόκολλα που τηρούνται αυστηρά. Σε χαμηλό επίπεδο συναντάμε το TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Στην ουσία πρόκειται για δύο διαφορετικά πρωτόκολλα. Πάντως, σε συνδυασμό εκτελούν τις εξής λειτουργίες: σπάσιμο των αρχείων σε μικρά πακέτα, ανακατασκευή των αρχείων από τα πακέτα, διασφάλιση σωστής μετάδοσης, προσθήκη πληροφοριών για τη δρομολόγηση (routing) των πακέτων. Routers καλούνται οι συσκευές (συνήθως είναι h/w αλλά υπάρχουν και s/w routers) που στέλνουν τα αρχεία όπου πρέπει. Φυσικά, το TCP/IP αδιαφορεί αν διαχειρίζεται πακέτα από mail ή πακέτα κάποιας σελίδας. Επίσης, κάθε πακέτο ενός αρχείου δεν ακολουθεί την ίδια διαδρομή με τα υπόλοιπα για να φτάσει στον προορισμό του - η διαδρομή που θα ακολουθήσει κάθε πακέτο εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Το μεγάλο πλεονέκτημα είναι ότι ακόμα και αν κάποιοι ενδιάμεσοι routers σταματήσουν να λειτουργούν τα πακέτα φτάνουν τον προορισμό τους ακολουθώντας διαφορετική διαδρομή.



MSDN: Internet Programming Basics.

WORLD WIDE WEB

Πλέον υπάρχει ένας τρόπος να μεταφερθούν δεδομένα πάνω από το Internet. Τα υπόλοιπα πρωτόκολλα χτίζονται πάνω στο TCP/IP. Ετσι για τον WWW υπάρχει

το πρωτόκολλο HTTP (HyperText Transfer Protocol). Αυτό αναλαμβάνει την επικοινωνία μεταξύ ενός client (browser) και ενός Web server.

Για να δούμε κάποια σελίδα πρέπει να πληκτρολογήσουμε το URL της (Uniform Resource Locator). Αυτό αποτελείται από πολλά μέρη. Καταρχήν, ορίζουμε το πρωτόκολλο (για WWW το http). Ετσι γράφουμε: http://. Ακολουθεί η διεύθυνση του server, την οποία δίνουμε είτε κατευθείαν με το IP (π.χ. 123.43.78.197) είτε με το αντίστοιχο λεκτικό της (domain name), π.χ. www.compuweb.gr. Στην ουσία πρόκειται για το ίδιο πράγμα, γιατί υπάρχουν οι λεγόμενοι Domain Name Servers (DNS), οι οποίοι κρατούν όλες τις αντιστοιχίες λεκτικών με IP addresses - δηλαδή, παρόλο που εμείς πληκτρολογούμε www.compuweb.gr, από το δίκτυο χρησιμοποιείται το αντίστοιχο IP. Ακολουθεί το port το οποίο πρέπει να χρησιμοποιηθεί. Κάθε υπολογιστής έχει 65.536 ports. Πολλά από αυτά έχουν standard λειτουργία και έτσι για το http χρησιμοποιείται σχεδόν πάντα το port 80. Για το λόγο αυτό συνήθως το παραλείπουμε. Τέλος, ακολουθεί το συγκεκριμένο αρχείο που θέλουμε (αν το παραλείψουμε, συνήθως φορτώνεται κάποιο standard αρχείο, π.χ. index.html ή welcome.html). Ετσι, ένα πλήρες URL είναι: http://www.compuweb.gr:80/fora/pcmaster/default.asp. Οταν λοιπόν πληκτρολογήσουμε ένα τέτοιο URL, ο browser στέλνει ένα HTTP message που ρωτά τον server αν υπάρχει το αντίστοιχο αρχείο. Αν η απάντηση είναι καταφατική, ο client ζητά το αρχείο που ορίζεται από το URL (καθώς και τα υπόλοιπα αρχεία που χρειάζονται, π.χ. τις εικόνες). Ο server στέλνει τα αρχεία στον client. Φυσικά, υπάρχουν και άλλα μηνύματα, π.χ. αν ο client έχει κάποια έκδοση ενός αρχείου τοπικά, μπορεί να ρωτήσει τον server (με το ανάλογο HTTP μήνυμα) αν υπάρχει νεότερο αρχείο και, αν όχι, να δείξει αυτό που έχει (έτσι λειτουργεί η cache των browsers). Αντίστοιχα υπάρχουν πρωτόκολλα και για τις άλλες υπηρεσίες (π.χ. FTP).

Η VISUAL BASIC

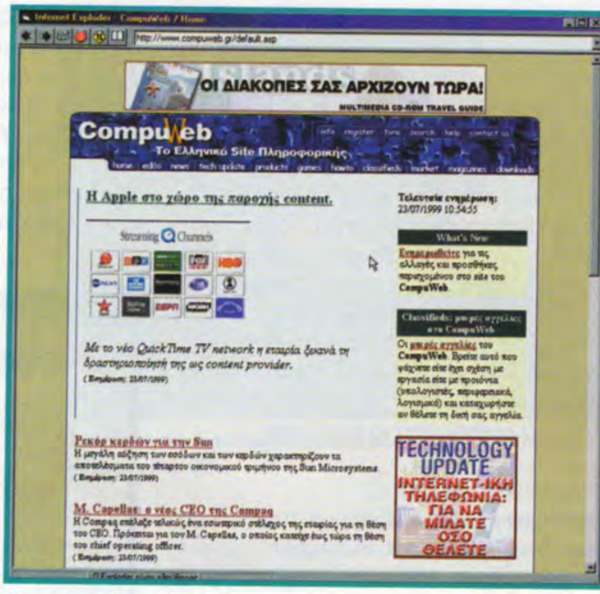
Ας δούμε τώρα τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τη VB. Οι δυνατότητες που μας παρέχονται είναι σχεδόν απεριόριστες. Παρόλο που η VB μας επιτρέπει να κατέβουμε σε πολύ χαμηλό επίπεδο και να προγραμματίσουμε κατευθείαν το Windows API, υπάρχουν αρκετά έτοιμα controls τα οποία μας λύνουν τα χέρια. Ετσι έχουμε τα εξής:

Microsoft Internet Controls: Στην ουσία είναι ο Internet Explorer 4.0 (5.0) σε ένα control! Με αυτό θα ασχοληθούμε στην εφαρμογή που ακολουθεί.

Microsoft Internet Transfer Control: Αυτό το control στην ουσία προσφέρει την υλοποίηση δύο πρωτοκόλλων, του HTTP και του FTP. Χρησιμοποιώντας το μπορούμε να φτιάξουμε έναν browser από το μηδέν ή ένα πρόγραμμα για μεταφορά αρχείων με FTP.

Microsoft MAPI Control: Με αυτά τα στοιχεία μπορούμε να δημιουργήσουμε εφαρμογές που χειρίζονται e-mails, δηλαδή να λάβουμε ή να στείλουμε e-mails.

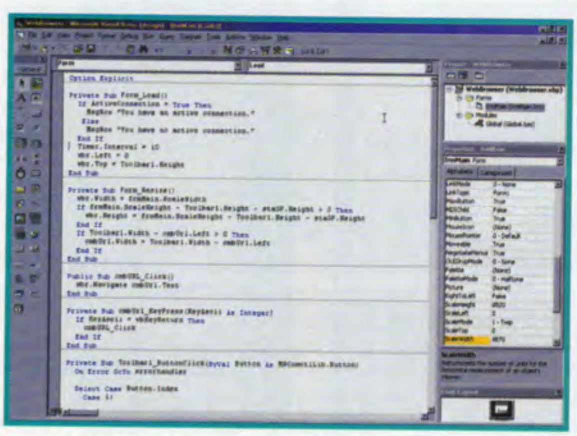
Microsoft Winsock Control: Δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας TCP και UDP συνδέσεων. Ετσι κατασκευάζονται εφαρμογές όπως το ICQ αλλά και το Netbus.



Η εφαρμογή ενώ δουλεύει.

Φυσικά, υπάρχουν δεκάδες άλλα controls, αλλά αυτά είναι τα πιο συνηθισμένα και χρήσιμα. Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με το WebBrowser control, που περιλαμβάνεται στα Microsoft Internet Controls. Ξεκινάμε λοιπόν ένα νέο project το οποίο ονομάζουμε Browser. Κατόπιν πατάμε Ctrl+T (ή Project/Components) και επιλέγουμε τα Internet Controls καθώς και τα Windows Common Controls. Είναι απαραίτητο στον υπολογιστή σας να υπάρχει εγκατεστημένος ο Internet Explorer 4.0 ή 5.0 για να υπάρχει στο directory Windows\System το απαραίτητο SHDOCVW.DLL (είναι το control).

Ονομάζουμε τη φόρμα μας frmMain και τοποθετούμε σε αυτήν μία Toolbar, μία StatusBar (την ονομάζουμε staGP) και μετά απλώνουμε έναν WebBrowser, ώστε να πιάνει την υπόλοιπη επιφάνεια - τον ονομάζουμε wbr. Δεν χρειάζεται να δώσουμε τις ακριβείς διαστάσεις του WebBrowser, γιατί αυτό πρόκειται να το κάνουμε προγραμματιστικά, ώστε να μπορούμε κάνοντας resize τη φόρμα μας να αλλάζει και το μέγεθός του, ώστε να καλύπτει πάντα την ελεύθερη επιφάνεια. Κάνοντας δεξί κλικ στη StatusBar και επιλέγοντας properties/panels κάνουμε insert panel, ώστε να δημιουργηθεί ένα δεύτερο panel. Ορίζουμε το Autosize κάθε panel σε 2 - sbrContents, ώστε αυτό να παίρνει αυτόματα το μέγεθος του περιεχόμενου κειμένου. Επειτα κάνουμε δεξί κλικ, properties/buttons στην ToolBar1. Κάνουμε insert έξι buttons και δίνουμε τα εξής Caption αντίστοιχα: Back, Next, Home, Stop, Refresh, New Window. Φυσικά, η λειτουργία τους θα είναι η ίδια με όλους τους browsers. Το New Window θα ανοίγει ένα νέο παράθυρο του Browser, ώστε να μπορούμε να βλέπουμε δύο sites συγχρόνως. Το τελευταίο που χρειαζόμαστε είναι ένα comboBox, στο οποίο ο χρήστης θα πληκτρολογεί το URL στο οποίο θέλει να μεταβεί. Γι' αυτό σχεδιάζουμε ένα ComboBox πάνω στην ToolBar1 (ώστε να γίνει contained από αυτήν) και δεξιά από τα buttons. Το ονομάζουμε cmbURL. Το πλάτος του θα οριστεί προγραμματιστικά, ώστε να καλύπτει πάντα τον ελεύθερο χώρο της ToolBar, αλλά το πόσο δεξιά από τα buttons θα βρίσκεται εξαρτάται από τη θέση όπου θα το τοποθετήσουμε σε design-time.


Μέρος από τον κώδικα του προγράμματος.

Ο πρώτος χειριστής που θα φτιάξουμε είναι ο form_load. Αυτός θα τοποθετεί το wbr στη σωστή θέση:

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
wbr.Left = 0
wbr.Top = Toolbar1.Height
End Sub
```

Θυμίζουμε ότι το Option Explicit σημαίνει ότι για να χρησιμοποιήσουμε μία μεταβλητή πρέπει πρώτα να την έχουμε ορίσει με Dim. Είναι δε χρήσιμο επειδή μας προστατεύει από τυπογραφικά λάθη, καθώς γράφουμε τον κώδικά μας. Τοποθετούμε το wbr στη σωστή θέση του μεταφέροντάς το αριστερά και πάνω και φροντίζοντας βέβαια να μην καλύψει την Toolbar. Γι' αυτό ορίζουμε το Height ίσο με το Toolbar1.Height. Επίσης πρέπει να μεγαλώσουμε το wbr, ώστε να καλύπτει ακριβώς τον ελεύθερο χώρο της φόρμας. Ετσι δημιουργούμε το χειριστή form_resize, ο οποίος καλείται όταν αλλάζουμε το μέγεθος της φόρμας, αλλά καλείται και αμέσως μετά το form_load:

```
Private Sub Form_Resize()
wbr.Width = me.ScaleWidth
If me.ScaleHeight - Toolbar1.Height -
  staGP.Height > 0 Then
wbr.Height = me.ScaleHeight - Toolbar1.Height
  - staGP.Height
End If
If Toolbar1.Width - cmbUrl.Left > 0 Then
cmbUrl.Width = Toolbar1.Width - cmbUrl.Left
End If
End Sub
```

Καταρχήν, για το πλάτος παίρνουμε κατευθείαν το frmMain.ScaleWidth, ενώ για το ύψος το frmMain.ScaleHeight, και αφαιρούμε το ύψος της Toolbar και της Statusbar (προσέχοντας να μη δώσουμε αρνητική τιμή στο Height, αφού κάτι τέτοιο θα προκαλούσε error). Για το cmbURL δίνουμε ως πλάτος το χώρο που περισσεύει από τα buttons (δηλαδή το width της Toolbar μείον το πόσο αριστερά βρίσκεται το cmbURL).

Το επόμενο βήμα είναι να χειριζόμαστε τη διεύθυνση που δίνει ο χρήστης στο cmbURL. Για το σκοπό αυτό υπάρχει η Navigate method του wbr, η οποία παίρνει ως παράμετρο ένα URL και κατεβάζει τη σελίδα. Η λειτουργία του cmbURL θα έχει ως εξής: ο χρήστης είτε θα γράφει κάτι και θα πατά enter είτε θα επιλέγει κάτι από τη λίστα. Η λίστα στην αρχή είναι άδεια, όμως κάθε σελίδα που επισκέπτεται ο χρήστης θα προστίθεται στη λίστα (εκτός και αν υπάρχει). Για το σκοπό αυτό γράφουμε τους εξής δύο χειριστές:



Το VBNet, ένα πολύ καλό site για Visual Basic. Θα το βρείτε στη διεύθυνση http://www.mvps.org/vbnet.

```
Public Sub cmbURL_Click()
wbr.Navigate cmbUrl.Text
End Sub

Private Sub cmbUrl_KeyPress(KeyAscii As
  Integer)
If KeyAscii = vbKeyReturn Then
cmbURL_Click
End If
End Sub
```

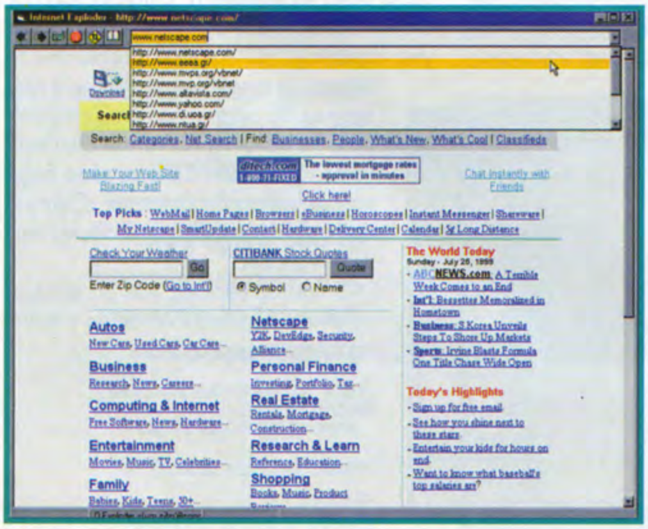
Ο πρώτος χειριστής απλά καλεί τη navigate method του wbr όταν ο χρήστης επιλέξει κάτι από τη λίστα. Η δεύτερη ελέγχει αν το πλήκτρο που πάτησε ο χρήστης είναι το Return και, αν ναι, τότε καλεί τη navigate με παράμετρο το κείμενο που έγραψε ο χρήστης. Προς το παρόν δεν τοποθετούμε το κείμενο στη λίστα, αυτό θα γίνει αργότερα.

Το webbrowser control μας δίνει δύο χρήσιμα events: τα DownLoadBegin και DownLoadComplete. Με αυτά ξέρουμε πότε άρχισαν να καταφθάνουν δεδομένα στον υπολογιστή μας, καθώς και πότε τελείωσε η μεταφορά τους. Χρησιμοποιώντας τα μπορούμε να πληροφορούμε το χρήστη για την κατάσταση του browser:

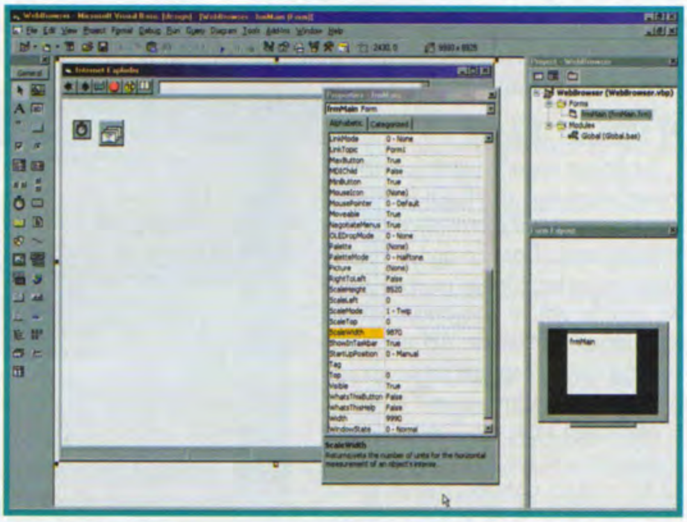
```
Private Sub wbr_DownloadBegin()
staGP.Panels(1).Text = "Ξεκίνησε η μεταφορά
  δεδομένων από το " & cmbUrl.Text
End Sub

Private Sub wbr_DownloadComplete()
Dim i As Integer
Dim found As Boolean

staGP.Panels(1).Text = ""
me.Caption = "Internet Exploder - " &
  wbr.LocationName
found = False
For i = 0 To cmbUrl.ListCount - 1
If cmbUrl.List(i) = wbr.LocationURL Then
found = True
End If
Next
If Not found Then
cmbUrl.AddItem wbr.LocationURL, 0
End If
End Sub
```



Η λίστα με τα URLs ενώ έχει γεμίσει.



Η κεντρική φόρμα της εφαρμογής.

Κατά την έναρξη απλά γράφουμε ένα ανάλογο μήνυμα στο πρώτο panel του StatusBar. Κατά τη λήξη όμως κάνουμε τα εξής: αλλάζουμε το caption της φόρμας, ώστε να δείχνει το όνομα του URL. Αυτό γίνεται με χρήση της ιδιότητας LocationURL του wbr. Επειτα εκτελούμε ένα βρόγχο και εξετάζουμε αν το URL που έδωσε ο χρήστης υπάρχει ήδη στη λίστα. Αν δεν υπάρχει, το τοποθετούμε. Ετσι η λίστα δεν περιέχει διπλοεγγραφές.



Πέντε παράθυρα tiled οριζόντια.

Αν θέλουμε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το δεύτερο panel για να δείχνουμε ανά πάσα στιγμή αν ο browser είναι απασχολημένος. Αυτό μας το λέει η ιδιότητα wbr.Busy. Εμείς πρέπει να τοποθετήσουμε ένα Timer control στη φόρμα μας (με όνομα timer), να ορίσουμε timer.Interval=10 στο form_load (ώστε κάθε 10 milliseconds να καλείται η ρουτίνα timer_timer) και να γράψουμε τη ρουτίνα ως εξής:

```
Private Sub Timer_Timer()
If wbr.Busy Then
staGP.Panels(2).Text = "O Exploder είναι
  απασχολημένος."
Else
staGP.Panels(2).Text = "O Exploder είναι
  ελεύθερος"
End If
End Sub
```

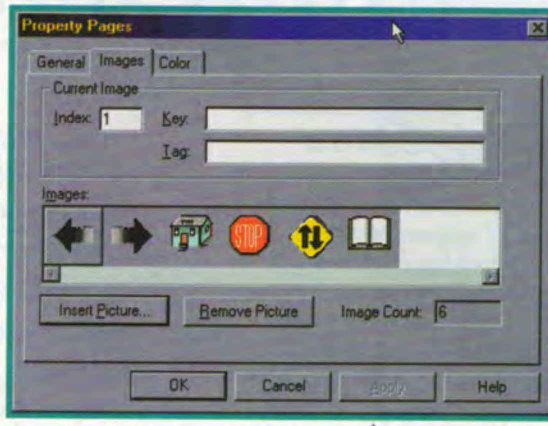
Το τελευταίο που πρέπει να κάνουμε για να ολοκληρώσουμε την εφαρμογή μας είναι να γράψουμε το χειριστή Toolbar_ButtonClick, ο οποίος θα χειρίζεται τα κουμπιά της Toolbar. Για τα πέντε πρώτα κουμπιά το webbrowser control έχει αντίστοιχες μεθόδους: τις GoBack, GoForward, GoHome, Stop, Refresh. Για το έκτο κουμπί τα πράγματα είναι λίγο πιο σύνθετα. Ας δούμε το χειριστή:

```
Private Sub Toolbar1_ButtonClick(ByVal Button
  As MSComctlLib.Button)
On Error GoTo errorhandler

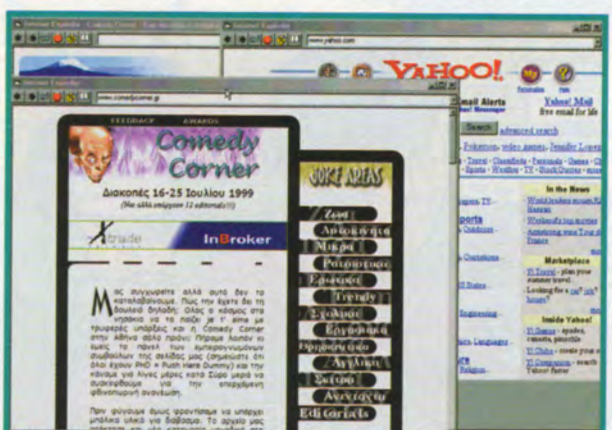
Select Case Button.Index
Case 1:
wbr.GoBack
Case 2:
wbr.GoForward
Case 3:
wbr.GoHome
Case 4:
wbr.Stop
Case 5:
wbr.Refresh
Case 6:
Dim newwin As New frmMain
newwin.cmbUrl.Text =
  cmbUrl.Text
newwin.cmbURL_Click
newwin.Show
End Select
Exit Sub
errorhandler:
If Err.Number = -2147467259 Then
MsgBox "Δεν μπορείτε να προχωρήσετε άλλο
  προς αυτή την κατεύθυνση"
Else
MsgBox "Άγνωστο λάθος"
End If
End Sub
```

Καταρχήν, ορίζουμε ότι οποιοδήποτε λάθος συμβεί, το πρόγραμμα πρέπει να μεταβεί στο errorhandler μέρος. Αν ο χρήστης προσπαθήσει να προχωρήσει μπροστά ή πίσω χωρίς να υπάρχει αντίστοιχη σελίδα, τότε δημιουργείται ένα λάθος το οποίο και ελέγχουμε. Ετσι αν το νούμερο του λάθους είναι το -2147467259 τυπώνεται το κατάλληλο μήνυμα, αλλιώς τυπώνεται ένα γενικό μήνυμα λάθους. Για τα πρώτα 5 buttons καλείται η αντίστοιχη ρουτίνα του wbr.

Για το "New Window" όμως πρέπει να γράψουμε εμείς τον απαραίτητο κώδικα. Η VB επιτρέπει να ορίσουμε μία μεταβλητή τύπου φόρμας. Ετσι εδώ ορίζουμε μία μεταβλητή, την newwin, η οποία είναι τύπου frmMain. Αυτό γίνεται ακριβώς όπως ορίζουμε μεταβλητές τύπου sting ή integer. Το new που βάζουμε δηλώνει ότι θέλουμε να κρατηθεί μνήμη και να δημιουργηθεί ένα νέο αντικείμενο. Αφού το κάνουμε αυτό, δίνουμε στο cmbURL της νέας φόρμας (μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στις ιδιότητες και τα controls της νέας φόρμας χρησιμοποιώντας ως όνομα το όνομα της μεταβλητής - δηλαδή το newwin) το text που υπάρχει τη συγκεκριμένη στιγμή στο cmbURL της frmMain και καλούμε το cmbURL_click, ώστε και στο νέο παράθυρο να εμφανιστεί η σελίδα που έχουμε στο παλιό. Τέλος, δείχνουμε τη νέα φόρμα με Show. Ενα λεπτό σημείο είναι το εξής: η πρώτη φόρμα που είχαμε είναι η frmMain και για να δούμε π.χ. το Caption της δίνουμε frmMain.Caption. Για τη νέα φόρμα που μόλις δημιουργήσαμε το Caption της δίνεται από το newwin.Caption - δηλαδή το όνομα frmMain εξακολουθεί να αναφέρεται στην πρώτη φόρμα.



Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται από την εφαρμογή που θα βρείτε στο CD.



Πολλά παράθυρα με διάφορα sites.

Πλέον ο Browser μας είναι έτοιμος. Εχει τις δυνατότητες του IE 4.0 και φυσικά τα ίδια bugs. Παρόλο που είναι δύσκολο να φτιαχτεί ένας browser με τις επιλογές που έχουν οι σύγχρονοι browsers, το webbrowser control είναι πολύ χρήσιμο. Για παράδειγμα, αν θέλουμε σε μια εφαρμογή να δείξουμε ένα HTML κείμενο ή σε ένα μικρό κομμάτι της οθόνης να έχουμε έναν μικρό browser, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το webbrowser control.

Επειδή οι δυνατότητες που δίνει η Visual Basic είναι πολλές όσον αφορά στο Internet και θα μπορούσαν να γραφτούν αρκετά ακόμα άρθρα, αν σας ενδιαφέρει το θέμα (π.χ. Mail Clients, προγράμματα απομακρυσμένης διαχείρισης υπολογιστή, προγράμματα ασφάλειας κ.λπ.), ενημερώστε με στο γνωστό e-mail dimgian@hotmail.com (όπου όπως πάντα περιμένω τις προτάσεις και απορίες σας).

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ... ΜΑΓΕΙΑ!

Γεια σας! Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σας και μπορώ να πω ότι στο επίπεδο που βρίσκεστε εσείς δεν υπάρχει άλλο περιοδικό, τουλάχιστον στο χώρο των computer games. Αλλά ας αφήσουμε το γλείψιμο (χεχε!) και ας μπούμε στο ψητό: Ακούω πολλούς PC users να λογομαχούν έντονα με τους κονσολάδες γύρω από το γνωστό θέμα, ότι οι κονσόλες (βλ. PlayStation, N64 κ.ά.) είναι καλύτερες από τα PCs και το ανάποδο. Θέλω να πω τη δική μου γνώμη σε αυτό το θέμα.

Πρώτον, οι κονσόλες προορίζονται για οικιακή χρήση και κυρίως για παιχνίδια, ενώ τα PCs, αν και χρησιμοποιούνται και αυτά στο σπίτι, άνετα μηχανοργανώνουν μια εταιρία, γίνονται Web servers, παίζουν MP3 :-)... Δεύτερον, παρ' όλο που τα PCs αναβαθμίζονται και βελτιώνονται με την πάροδο του χρόνου, οι κονσόλες μένουν στάσιμες έως ότου βγει το καινούριο μοντέλο, δηλ. σε 5-6 χρόνια. Τρίτον, τα PCs μπορούν να κάνουν και να γίνουν ό,τι θέλει ο ιδιοκτήτης τους (τηλεόραση, ράδιο κ.ά.), ενώ οι κονσόλες παραμένουν κονσόλες, άσχετα πόσα χειριστήρια και κάρτες μνήμης έχουν. Τέλος, όπως έλεγε κάποιος γνωστός μου, " δεν μπορείς να συγκρίνεις ένα εργαλείο με ένα παιχνίδι". Ας μην συγκρίνουμε ανόμοια πράγματα, λοιπόν.

***ΥΓ.:** Εάν γίνεται, να κάνετε ένα μεγάλο άρθρο για το Magic: The Gathering, για να δούμε επιτέλους τι είναι αυτό το παιχνίδι και πώς παίζεται.*

Φιλικά,
Λευτέρης από Ν. Σμύρνη

Φίλε Λευτέρη,
Πράγματι νομίζω πως δεν μπορεί κάποιος να συγκρίνει την ποικιλία των χρήσεων ενός PC με αυτήν μιας κονσόλας. Εξάλλου, ουδέποτε οι κονσόλες διεκδίκησαν δάφνες σε άλλους τομείς πέραν του gaming. Οσο για το Magic: The Gathering, είμαι βέβαιος πως το βιβλιαράκι που θα βρεις σε αυτό το τεύχος θα καλύψει πλήρως τις απορίες που έχεις για το δημοφιλές card game.

REVENANT FAN

Αγαπητέ κύριε συντάκτη, Είμαι αναγνώστης του περιοδικού σας σχεδόν από τα πρώτα τεύχη και πήρα το θάρρος να σας προτείνω ένα θέμα για ένα από τα επόμενα τεύχη.

Πιστεύω πως θα έχετε ήδη σκεφτεί και εσείς να συμπεριλάβετε σε κάποιο τεύχος ένα preview του παιχνιδιού Revenant, ίσως ακόμη και ένα demo του.

Προσωπικά, έχω ήδη στην κατοχή μου το demo, συνεπώς έχω σχηματίσει την άποψή μου γι' αυτό το παιχνίδι και θα χαιρόμουν ιδιαίτερα να το δω στο περιοδικό σας πρώτα, αποδεικνύοντας για ακόμη μία φορά την ποιότητα του PC MASTER.

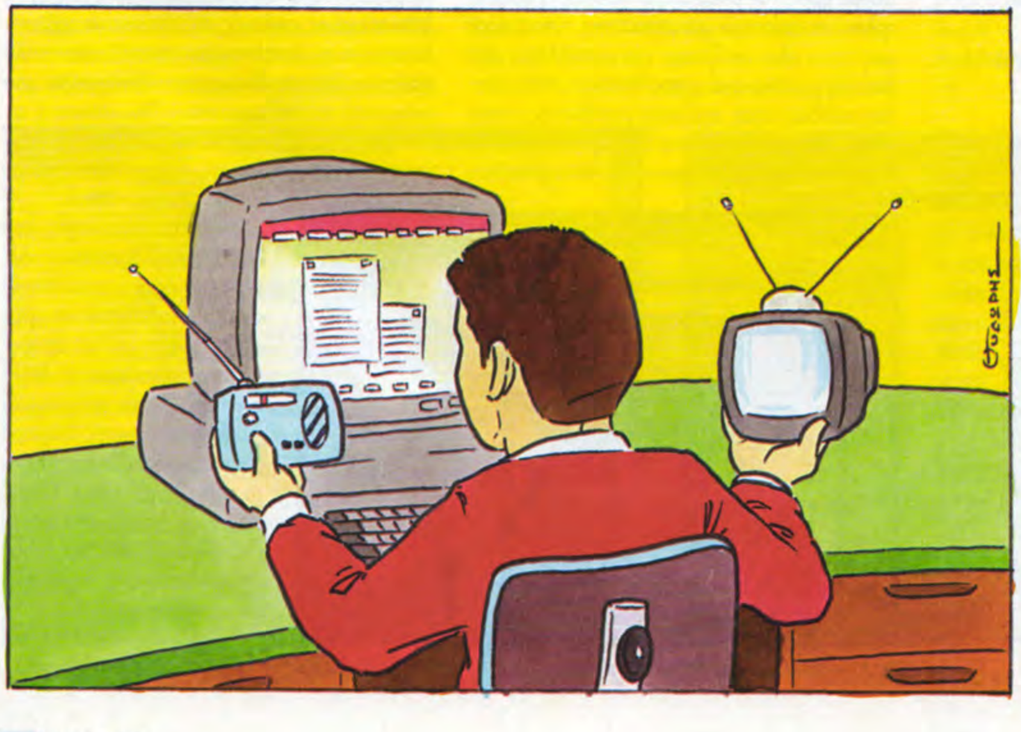
Ελπίζω να έχω σύντομα απάντησή σας.
Με εκτίμηση,
Καραγιάννης Σπύρος

Φίλε Σπύρο,
Demo του Revenant θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος του περιοδικού μας, ενώ preview του εν λόγω παιχνιδιού είχαμε δημοσιεύσει στο τεύχος 106 (Μάιος 1999) από τη στήλη "PC Spy". Ελπίζουμε λοιπόν να έμεινες ικανοποιημένος!

ΑΧ, ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ...

Αγαπητό "PC Master", Σε διαβάζω από το τεύχος 7 με ένα διάλειμμα 18 μηνών στο στρατό. Από το 1996 έχω έναν Pentium στα 100MHz με 16MB RAM, 1,2GB δίσκο και SVGA 1MB. Φανατικός του Championship Manager 97/98, αγόρασα το CM 3 σχεδόν μόλις βγήκε, παρά το ότι το σύστημά μου δεν πληρούσε τις ελάχιστες απαιτήσεις. Το εγκατέστησα, όμως, θυσιάζοντας τα saves του CM 97/98, και παίζει κανονικά (θέλει πάνω από 60MB swap file). Από τότε έχω δοκιμάσει demos και άλλων παιχνιδιών των οποίων το μηχάνημά μου δεν πληροί τις ελάχιστες απαιτήσεις και, φυσικά, παίζουν κανονικά. Αυτά είναι τα Thief, Mask of Eternity και Resident Evil 2.

Το ερώτημα είναι: Ποιες είναι πραγματικά οι ελάχιστες απαιτήσεις και ποιος ο ρόλος της ταχύτητας του επεξεργαστή; Εχω προ-



σπαθήσει να κάνω overclocking στον επεξεργαστή χωρίς επιτυχία (δεν ξεκινούσε καθόλου, ακόμα και στα 133. Παίζει ρόλο το cooler;).

Το Mask of Eternity με απογοήτευσε εντελώς, αφού είναι Tomb Raider. Δεν έκατσα να ψάξω αν έχει adventure στοιχεία, καθώς δεν ήμουν διατεθειμένος να παίξω Tomb Raider. Φαίνεται ότι, δυστυχώς, τα adventure games (το αγαπημένο μου είδος) έχουν πεθάνει, έστω με την κλασική μορφή τους. Αυτή πάντως είναι η μορφή που αγαπήσαμε. (Για μένα το κορυφαίο όλων των εποχών είναι το Colonel's Bequest.) Εδώ θέλω να ρωτήσω το εξής: Είχα βρει στο Internet δωρεάν τα Zork 1 & 2 και Larry 1. Υπάρχουν άλλα τέτοια κλασικά παιχνίδια δωρεάν;

Ευχαριστώ πολύ,
Νεκτάριος Ζωάκης

Αγαπητέ Νεκτάριε,
Θα διαφωνήσω λίγο μαζί σου ως προς το θέμα των απαιτήσεων, όπως το θέτεις. Οταν μια εταιρία θέτει κάποιες ελάχιστες απαιτήσεις για ένα παιχνίδι της, αυτό που ουσιαστικά εννοεί είναι πως εάν εσύ, για παράδειγμα, αγοράσεις το παιχνίδι και το μηχάνημά σου έχει κατώτερες προδιαγραφές, η ίδια δεν φέρει καμιά ευθύνη, αφού σε έχει προειδοποιήσει. Ο τίτλος δεν αποκλείεται φυσικά να τρέξει σε κατώτερο PC, αλλά, όπως λέμε, "at the buyer's risk". Φρόντισε λοιπόν να το έχεις αυτό υπόψη σου, γιατί κάποια στιγμή ίσως να μην είσαι και τόσο τυχερός...

Για το overclocking έχουμε δημοσιεύσει αρκετά άρθρα και θα συνεχίσουμε να το κάνουμε. Μπορείς μάλιστα, αν έχεις σχετικές απορίες, να επικοινωνήσεις μέσω e-mail με το συντάκτη μας Αλέξανδρο Φιλιππίδη, στη διεύθυνση flexus@ath.forthnet.gr. Τέλος, οι εταιρίες κατά καιρούς προσφέρουν δωρεάν κάποιους παλιούς τίτλους τους που έχουν σταματήσει πια να βρίσκονται στα ράφια των καταστημάτων. Οταν αυτό συμβαίνει, να είσαι σίγουρος πως τα συμπεριλαμβάνουμε στο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master", όπως συμβαίνει αυτόν το μήνα με το Caesar.

ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΩΡΙΜΟΤΗΤΑΣ

Χαιρετώ τους παλιούς μου φίλους.

Νομίζω πως έχω το δικαίωμα να σας αποκαλώ έτσι γιατί κάποιοι από εσάς μπαίνετε τόσο πολύ καιρό στο σπίτι μου (από τα πρώτα τεύχη του "Pixel", εκείνα με το μπλε χάρτινο ένθετο, θυμάστε;) που θα μπορούσατε να είστε συγγενείς μου. Φτάσαμε τα πρώτα -άντα και ακόμα τρέχω στο περίπτερο για να αγοράσω το "PC Master" (κυκλοφορεί όπως πάντα με καθυστέρηση στη Θεσσαλονίκη. Φαίνεται ο διανομέας σας χρησιμοποιεί ακόμα εκείνο το Amstrad CPC και αργεί). Τα μηχανήματά μας ωρίμασαν μαζί μας, από λάστιχα στα πλήκτρα βάλαμε εργονομικά πληκτρολόγια, από ασπρόμαυρες οθονούλες που δεν "πιάαν" καλά έχουμε πλέον 17" οθόνες ποιότητας, από τον Z80 στο περίπου 1MHz φτάσαμε να παραπονούμαστε πως ο P2 στα 350 δεν φτάνει για τα καινούρια παιχνίδια...

Παιχνίδια, λοιπόν! Τόσα χρόνια κι ακόμα ψάχνουμε το τέλειο από αυτά. Γιατί άραγε; Θέλουμε ίσως να ξεφύγουμε από αυτή την άδικη πραγματικότητα και να βυθιστούμε σε μια άλλη, φτιαγμένη περισσότερο από τα όνειρά μας και όχι από τις υποχρεώσεις μας. Είναι γεγονός πως ο Shodan, ο Woodsie Lord Constantine ή ο αντίπαλος Monarch του TA Kingdoms μπορούν να περιμένουν να τους καλέσουμε για να ασχοληθούν μαζί μας, αντίθετα με όλους αυτούς τους διευθυντάδες και "συναδέλφους" που δυσκολεύουν την πραγματική ζωή μας. Τελικά, μετά από 16 χρόνια οφείλω να το παραδεχτώ: Ο υπολογιστής είναι φυγή. Είναι τόσο μεγάλη φυγή, που διαμορφώνει και επηρεάζει την προσωπική μου ζωή.

Ας το παραδεχτούμε, φίλοι μου, ακόμα και αν ανοίξουν οι ασκοί του Αιόλου και μας παρασύρουν. Τα computer games μπορούν να ασκήσουν τόσο μεγάλη επίδραση στα παιδικά μυαλά που θα μπορούσαν να είναι επικίνδυνα. Είναι γεγονός πως δεν θα ήθελα το παιδί μου να μεγαλώσει παίρνοντας μαθήματα ζωής από το Carmageddon, το Kingpin ή τη Lula. Τα συμπεράσματα που θα έβγαζε θα ήταν επικίνδυνα ρεαλιστικά. Ο ανθρώπινος πολιτισμός, ή αλλιώς ό,τι καλό έχουμε δει από αυτόν, δεν βασίστηκε στα δήθεν ρεαλιστικά και σκληρά συμπεράσματα, αλλά στα ουτοπικά και ρομαντικά όνειρα. Εχουμε υποχρέωση τα παιδιά μας να τα κάνουμε ιππότες-καλλιτέχνες-δημιουργούς και όχι νταβατζήδες ή εμποράκους, αν θέλουμε ποτέ αυτός ο πλανήτης να δει κάτι καλό από εμάς. Προσέξτε, δεν εννοώ να κλείνουμε τα μάτια τους απέναντι στο κακό, αλλά αντίθετα να βοηθάμε τους καινούριους ανθρώπους να αντιλαμβάνονται πως μπορούν να πάρουν μέρος με τον τρόπο τους σε αυτή τη δύσκολη πορεία της ανθρωπότητας...

Με αυτές τις σκέψεις, οφείλουμε ένα μεγάλο μπράβο στους καλλιτέχνες των games που πραγματικά φτιάχνουν παιχνίδια με άποψη και νόημα και όχι απλώς ηλεκτρονικά αναβολικά drugs που απευθύνονται στα χαμηλότερά μας ένστικτα. Π.χ. το Thief της Looking Glass όχι μόνο σε βάζει στη σκοτεινή ιδιότητα του κλέφτη, αλλά σε αφήνει να καταλάβεις και τη ζωή ενός τέτοιου χαρακτήρα. Αν και αποφεύγει π.χ. να σκοτώνει, ο θάνατος είναι ο μόνιμος σύντροφός του. Αν το σκεφτείς αφού ολοκληρώσεις το παιχνίδι, δεν θα ήθελες να είσαι στη θέση του ήρωα. Ενώ δεν συμβαίνει το ίδιο και στο Quake. Θα μπορούσα να το θέσω απλά έτσι: Το καλό παιχνίδι σε βάζει να σκεφτείς, να ταξιδέψεις στις πιθανότητες της ύπαρξής σου, να ανακαλύψεις νέους τρόπους σκέψης. Το κακό κάνει ακριβώς το αντίθετο: Σου περιορίζει τη σκέψη, απευθύνεται στα χαμηλά σου ένστικτα, ίσως μερικές φορές να προσπαθεί να σε φανατίσει κιόλας. Ωστόσο δεν πρέπει να το απαγορεύσει κανείς. Ακόμα και μέσα από αυτά, μπορεί κάποιος να αντλήσει συμπεράσματα για τη φύση του ίδιου του εαυτού του. Τι είναι αυτό που μας κάνει να ενθουσιαζόμαστε τόσο πολύ όταν χτυπάμε ανθρώπους στο Carmageddon; Μήπως οι άνθρωποι κρύβουν μέσα τους ένα αιμοβόρο κτήνος, που μπορεί να εκφραστεί οποιαδήποτε στιγμή, ακόμα και στους πιο φιλειρηνικούς από εμάς; Αυτό το κτήνος μπορούμε να το τιθασεύσουμε; Δεν είναι αυτή μια γνώση που πρέπει να έχουμε όλοι;

Ωστόσο εδώ παρουσιάζεται ένα από τα παράξενα της γνώσης: από τη μία η γνώση δεν τελειώνει πουθενά, από την άλλη η μισή γνώση, η ημιμάθεια και η σιγουριά πως έχουμε πάντα δίκιο είναι κυριολεκτικά επικίνδυνες! Οδηγούν στο φανατισμό και στην αυτοκαταστροφή. Η μόνη λύση που υπάρχει είναι να αντιληφθούμε πως πρέπει να αποφασίσουμε να μαθαίνουμε συνέχεια. Ποτέ να μη σιγουρευτούμε πως τα ξέρουμε όλα και ποτέ να μην απαγορεύσουμε σε κανέναν το δικαίωμα να μάθει κι αυτός. Αλλά και να μην ξεχνάμε πως ο άνθρωπος, αν δεν έχει σφαιρική άποψη των πραγμάτων, τείνει να παρεξηγεί τα ανεπαρκή δεδομένα. Σε αυτό το σημείο οι hackers, που είναι -κακά τα ψέματα- οι σημερινοί Wizards, οι παράνομοι φιλόσοφοι που δεν χρειάζονται τα πτυχία, αλλά το να μαθαίνουν συνέχεια περισσότερα, έβγαλαν ένα απίστευτο ρητό, που είναι τόσο καταπληκτικά βαθύ που δεν μπορούμε να το συζητήσουμε σε αυτό το mail: Information wants

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



to be free! Και τι δεν είναι Information;

Εδώ θα ήθελα να προσθέσω κάποιες σκέψεις μου για το θέμα της πειρατείας. Πρώτον, ας παραδεχτούμε πως είμαστε όλοι κάτοχοι πειρατικών αντιγράφων, είτε το ξέρουμε είτε όχι (σκεφτείτε τι εννοώ).

Από την άλλη, δεν είναι πειρατεία κάποιος να σου πουλά μια γραφομηχανή που απαιτεί να κάνεις συνεχώς upgrade τα χέρια σου, αν ήθελες να μπορείς να διορθώνεις με blanco τα κείμενα σου; Και μετά να μην παίζει η κιθάρα που αγόρασες διακόσια χιλιάρικα πέρσι με τα καινούρια χέρια σου;

Ενα καινούριο πρόγραμμα, είτε είναι παιχνίδι είτε εφαρμογή, δεν θα έπρεπε να μπορείς να δοκιμάζεις πρώτα αν κάνει τη δουλειά σου και μετά να αποφασίζεις αν θα το αγοράσεις; Βέβαια, αν σου αρέσει πολύ πρέπει όντως μετά να το αγοράσεις, αλλά αφού το έκανα τόσες φορές εγώ, γιατί να μην το κάνουν και οι άλλοι; Εξάλλου όλα αυτά είναι θέμα μάρκετινγκ. Ποιο είναι το κίνητρο για να αγοράσω κάτι; Η περιέργεια να το δω να τρέχει ή η πραγματική του αξία; Εννοώ, ένα virtual reality παιχνίδι δεν θα έπρεπε να έχει και κάποια μη-software μέρη; Π.χ. έναν πραγματικό χάρτη με γρίφους ή ένα αντικείμενο με το οποίο θα μπορούσα να διακοσμήσω την οθόνη μου και θα είχε σχέση με το παιχνίδι ή έστω ένα σημαντικό και όμορφο manual; Αλλιώς, γιατί μια ταινία να τη νοικιάζω 500 δρχ. στο βιντεοκλάμπ, ενώ είχε έξοδα 100απλάσια από ένα computer game και η διάρκειά τους είναι περίπου η ίδια; Από την άλλη ίσως το παιχνίδι να είναι unplayable. Εξάλλου ποιος μπορεί να ισχυριστεί πως έχει παίξει ένα παιχνίδι, αν το έχει κατεβάσει σαν CD-Rip από το Δίκτυο και από το παιχνίδι λείπει το 95% του περιεχομένου του; Αν δεν φαίνεται η έλλειψή τους, δεν σημαίνει αυτόματα πως είναι άχρηστα; Γιατί τότε εγώ να έχω κάποιον λόγο να αγοράσω ένα CD που μου υπόσχεται διασκέδαση, ενώ από το περιεχόμενό του αξίζει μόνο το 5%; Και γιατί αυτό δεν κυκλοφορεί και σε μια φθηνή έκδοση χωρίς τα περιττά στολίδια και με αντίστοιχη μείωση της τιμής του (δηλαδή μείωση 95%), ώστε εγώ να μην έχω λόγο να το κατεβάσω από το Δίκτυο, αλλά να το αγοράσω με το κουτί του; Από τα 200 παιχνίδια που έχω αυτή τη στιγμή στο σπίτι μου, έχω παίξει μόνο τα 10. Από τα υπόλοιπα δεν θα έπρεπε να πάρω τα λεφτά μου πίσω; Και γιατί αυτά απαιτούν 3Dfx, συγκεκριμένο configuration και επεξεργαστή; Μήπως γιατί, για να δημιουργηθούν, έχουν γίνει από πριν και κάποιες συμφωνίες με συγκεκριμένες εταιρίες hardware; Εμείς θα τις κάναμε τις συμφωνίες αυτές, αυτοί γιατί να μην τις έχουν κάνει ήδη;

Ας είμαστε και εδώ ειλικρινείς. Είναι όντως παράνομο και λάθος να αντιγράφουμε την εργασία του άλλου και να τη χρησιμοποιούμε χωρίς την άδειά του. Αλλά η πειρατεία υπάρχει γιατί είναι πολύ εύκολο να υπάρχει! Οταν λέμε μερικές φορές πως ο προγραμματιστής δεν παίρνει δραχμή από το πειρατικό αντίγραφο και δεν έχει να φάει, είναι ακριβώς το ίδιο σαν να λέμε πως ο μουσικός δεν έχει να φάει γιατί αντιγράφουμε κασέτες. Οι μουσικοί βρήκαν τρόπους να ζουν χωρίς να τους επηρεάζει το γεγονός της αντιγραφής μουσικής, οι προγραμματιστές δεν κάνουν το ίδιο; Ποια είναι η διαφορά όμως; Καλλιτεχνική δουλειά η μουσική, καλλιτεχνική (υποτίθεται) και η κατασκευή ενός παιχνιδιού. Γιατί ο αφοσιωμένος ακροατής ενός τραγουδιστή να προτιμά να αγοράσει το γνήσιο CD, ενώ δεν ισχύει το ίδιο για το παιχνίδι μιας ομάδας προγραμματισμού; Μήπως γιατί τα παιχνίδια δεν έγιναν ακόμα αυτό που θα έπρεπε να είναι, δηλαδή καλλιτεχνικές δημιουργίες μέσω των οποίων θα ερχόμαστε σε επαφή με τους δημιουργούς τους; Ακόμα ίσως να είναι νωρίς για κάτι τέτοιο...

Ελπίζω να μην πρόσβαλα κανέναν. Απλώς ήθελα να αναφέρω τις σκέψεις μου για αυτόν το καινούριο τρόπο ζωής που ξεπροβάλλει και να τις συζητήσω -αν ήταν δυνατό- με τους φίλους μου, με τους οποίους μεγάλωσα...

Μετά τιμής,
Lux Universalis

Φίλε μας,

Το γράμμα σου ειλικρινά μας συγκίνησε. Κι εμείς ωριμάσαμε μαζί σας, ακριβώς επειδή η σχέση του "PC Master" με τους αναγνώστες του είναι -και θα είναι πάντα- ζωντανή όσο και αμφίδρομη. Οσον αφορά στις σκέψεις, που μας έκανες την τιμή να μοιραστείς μαζί μας, θα μας επιτρέψεις μόνο δυο λόγια ως προς τα όσα γράφεις περί "δοκιμών": Δυνατότητα να δοκιμάσεις ένα νέο παιχνίδι προτού το αγοράσεις υπάρχει και λέγεται demo. Επιπλέον, στο χώρο της Πληροφορικής, η ενημέρωση μέσω του ειδικού Τύπου, του Internet, αλλά και των ίδιων των καταστημάτων πώλησης (πολλά από τα οποία σου επιτρέπουν να δεις έναν τίτλο να τρέχει πριν να αποφασίσεις εάν θα τον αγοράσεις ή όχι), είναι σαφώς επαρκέστερη από αυτήν που θα βρεις σε άλλα καταναλωτικά είδη. Το κρέας δεν το δοκιμάζεις προτού το αγοράσεις και μπορεί να έχει και

διοξίνες (απείρως πιο επικίνδυνες από τα bugs, πίστεψέ με!). Δεν το κλέβεις όμως από το σούπερ μάρκετ, ή μήπως κάνω λάθος;

Υπάρχουν όντως μορφές εγκλημάτων που είναι εύκολο να πραγματοποιηθούν, δεν συμπεριλαμβάνονται όμως σε αυτές μονάχα τα computer games. Μπορείς να κλέψεις εύκολα, ας πούμε, το παγκάρι μιας εκκλησίας (αν και τελευταία οι παπάδες έχουν πονηρέψει), δεν το πράττεις όμως, επειδή σε εμποδίζει η ηθική σου παιδεία. Αυτό είναι και το μεγάλο πρόβλημα στο χώρο των computer crimes. Δεν θεωρούνται ανήθικα ή κοινωνικά κατακριτέα, αλλά επίδειξη "μαγκιάς". Τέλος, μην επαναπαύεσαι με το επιχείρημα "και οι καλλιτέχνες πώς ζουν"; Όλοι ζούμε, με τον ένα ή με τον άλλο τρόπο, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως πρέπει να πούμε κι ευχαριστώ σε όσους μας κλέβουν και μας εμποδίζουν να ζήσουμε καλύτερα!

ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΜΑΣ ΑΠ' ΤΑ ΠΑΛΙΑ

PC Master", χαίρε!!! Τα πέντε χρόνια που σε διαβάζω έχεις καταφέρει να μου λύσεις όλες τις computerίστικες απορίες μου. Σου στέλνω λοιπόν τώρα μία που με απασχολεί αρκετό καιρό.

Πού και πώς θα μπορούσα να βρω παλιά και πολύ καλά παιχνίδια όπως τα θρυλικά Gabriel Knight, Alone in the Dark 1&2, Prisoner of Ice καθώς και το θεϊκό Dark Seed (μη μεταχειρισμένα αν γίνεται). Τα προαναφερθέντα παιχνίδια μπορούν να τρέξουν κάτω από τα Win 95; Στον δικό μου Η/Υ (Pentium 166MMX, 32MB RAM) τα περισσότερα DOS προγράμματα που δεν είναι σε protected mode (DOS4gw) αρνούνται να τρέξουν, κυρίως για λόγους διαχείρισης μνήμης. Το DOS Mode σπάνια σώζει την κατάσταση.

Σας παρακαλώ ΠΑΡΑ ΠΑΡΑ ΠΑΡΑ κ.λπ. πολύ να μου απαντήσετε και με e-mail, πλην της δημοσίευσης της απάντησης στο περιοδικό, γιατί εδώ που είμαι το περιοδικό έρχεται σε ακανόνιστα χρονικά διαστήματα και πολλές φορές το χάνω.

Ευχαριστώ
για το χρόνο σας.
Δημήτρης Λ.
Ανάβυσσος

▼ Αγαπητέ Δημήτρη,

Κάποια από τα παιχνίδια που ψάχνεις μπορείς να βρεις σε συλλογές που κατά καιρούς κυκλοφορούν στην αγορά ή σε νέες συσκευασίες με ονομασίες όπως "Golden Classics". Αν δεν τα βρεις στην περιοχή σου, κάνε μια βόλτα στα κεντρικά καταστήματα και σίγουρα θα βρεις αρκετά από αυτά που ψάχνεις. Διαφορετικά, δεν έχεις παρά να δοκιμάσεις κάποια από τα εκατοντάδες on-line shops που υπάρχουν στο Internet, τα οποία μπορείς να βρεις εύκολα χρησιμοποιώντας μια μηχανή αναζήτησης (Yahoo!, AltaVista κ.ο.κ.). Αν κι εκεί δεν φανείς τυχερός, δοκίμασε να βάλεις μια αγγελία στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού μας.

THE WAR THAT NEVER ENDS

Αγαπητό "PC Master", Θέλω να επισημάνω ορισμένα πράγματα σχετικά με τις απόψεις του Μάριου Ξυδού, που δημοσιεύτηκαν στο τεύχος Αυγούστου - Ιουλίου. Το γράμμα περιέχει αρκετές ανακρίβειες. Η εθνοκάθαρση στο Κόσοβο άρχισε κυρίως όταν ξεκίνησαν οι ΝΑΤΟικοί βομβαρδισμοί, αφού σύμφωνα με στοιχεία του (αμερικανοκίνητου) ΟΗΕ οι πρόσφυγες πριν από την έναρξη των βομβαρδισμών δεν ξεπερνούσαν τις 50.000 και οι νεκροί τις 2.000 (από αυτούς 700 Σέρβοι) σε μια διαμάχη χρόνων. Επίσης, το πώς θα γινόταν εκτεταμένος βαλκανικός πόλεμος από 50.000 πρόσφυγες εγώ δεν το έχω καταλάβει. Εδώ δεν έγινε εκτεταμένος πόλεμος όταν οι Κροάτες έδιωξαν 800.000 περίπου Σέρβους από την Κράινα (σκοτώνοντας περίπου 14.000 αμάχους), όταν οι Τούρκοι έδιωξαν 200.000 Κύπριους από τα κατεχόμενα (σκοτώνοντας 10.000 περίπου και αφήνοντας 1.600 αγνοούμενους που οι τύχες τους αγνοούνται ακόμα και σήμερα), όταν οι Τούρκοι έκαναν εθνοκάθαρση στη Μικρά Ασία και στον Πόντο διώχνοντας πάνω από 2 εκατομμύρια Έλληνες, όταν έγινε η γενοκτονία των Αρμενίων από την Τουρκία, η εθνοκάθαρση 2 εκατομμυρίων Κούρδων κ.λπ., και θα γινόταν πόλεμος λόγω των Αλβανών; Θα τρελαθούμε εντελώς; Πού ήτανε το ΝΑΤΟ σε όλες αυτές τις εθνοκαθάρσεις (μάλλον με το μέρος των δυναστών); Η καταπίεση των Αλβανών του Κοσόβου είναι ΑΦΟΡΜΗ και όχι ΑΙΤΙΑ αυτού του πολέμου.

Στη σύγκριση Κουρδικού - Κοσοβαρικού ναι μεν υπάρχουν πολλά κοινά, υπάρχουν όμως και τεράστιες διαφορές. Αρχικά οι Αλβανοί του Κοσόβου απολάμβαναν δικαιώματα, που λίγες μειονότητες στον κόσμο είναι σε θέση να απολαμβάνουν. Είχαν αυτονομία, ελευθερία να μιλάνε τη γλώσσα τους, τους δικούς τους πολιτικούς εκπροσώπους, αλβανικά σχολεία μέχρι και πανεπιστήμιο στα αλβανικά(!). Οι Κούρδοι απαγορεύεται να μιλάνε τη γλώσσα τους, δεν έχουν δικαιώματα, πρόσφατα απαγορεύτηκε στην Τουρκία η λέξη Κούρδος(!!!). Κάποια από τα δικαιώματα αυτά αφαιρέθηκαν από το καθόλου αθώο καθεστώς Μιλόσεβιτς, αλλά καθόλου αναίτια. Οι Αλβανοί καταχράζονταν τις ελευθερίες τους και καταπίεζαν τους Σέρβους στο Κόσοβο. Αποκαλυπτικό ένα άρθρο των "New York Times" του 1987 (ναι, καλά διαβάσατε), που μιλάει για Αλβανούς που βιάζουν Σέρβες (!), που σκοτώνουν, καίνε εκκλησίες κ.λπ. Το άρθρο υπάρχει στη διεύθυνση:

http://38.201.154.103/articles/?a=1999/4/8/213303

Τώρα, τι άλλαξε στους "NY Times" από το 1987 μέχρι σήμερα, μπορεί ο καθένας να αντιληφθεί. Οι Αλβανοί επίσης έχουν στο κάτω κάτω τη δική τους χώρα, που μπορεί να τους στηρίξει, οι Κούρδοι τίποτα.

Τέλος, σχετικά με τις "σφαγές" των Σέρβων στη Βοσνία (που επικαλείται ο Μάριος Ξυδούς) και στην Κροατία, αρκεί να θυμηθούμε ότι τα περισσότερα θύματα και στους δύο πολέμους τα είχαν οι Σέρβοι, οι οποίοι υπέστησαν και εθνοκάθαρση τόσο από την Κράινα όσο και από τη Βοσνία με εκατοντάδες χιλιάδες πρόσφυγες, που κανένας Ρίτσαρντ Γκιρ δεν πήγε να επισκεφθεί. Μπορεί ο Μιλόσεβιτς να μην είναι άγιος, αλλά οι φανατικοί ισλαμιστές (ενισχυόμενοι από τους κάθε λογής Μπιν Λάντεν) του Αλία Ιζετμπέκοβιτς και οι νοσταλγοί των ναζί, Κροάτες του φασίστα Τούτζμαν, δεν είναι και τα καλύτερα παιδιά. Ας θυμηθούμε πως Αλβανοί, Κροάτες και Βόσνιοι μουσουλμάνοι συμμάχησαν με τους ναζί και συντέλεσαν στη σφαγή πάνω από 850.000 Σέρβων αμάχων στον Β' Παγκόσμιο και οι Σέρβοι αντί να τους εκδικηθούν, τους παραχώρησαν αυτονομία και πάμπολλα δικαιώματα.

Περισσότερες πληροφορίες:

http://www.srpska-mreza.com/library/lm53/LM53.html (προσοχή: το site αυτό έχει κάποιες πολύ φρικιαστικές εικόνες).

http://www.reformation.org./holocaus.html#Contents

Επίσης, για τα "σφάλματα" του ΝΑΤΟ, ο Ισπανός πιλότος του ΝΑΤΟ Adolfo Luis Martin de la Hoz δήλωσε πως δεν ήταν καθόλου σφάλματα, αλλά εσκεμμένα εγκλήματα, εγκλήματα πολέμου, που κόστισαν τη ζωή σε 3.000 περίπου ανθρώπους (500 στρατιώτες και 2.500 αμάχους, από τους οποίους 800 ήταν παιδιά, σύμφωνα πάντα με στοιχεία της UNICEF) και για τα οποία κανένας δεν πρόκειται να δικαστεί.

Φιλικά,
Δημήτρης-Νίκος
Θεοδωρακόπουλος

Φίλε μας,

Δημοσιεύουμε ευχαρίστως και τις δικές σου απόψεις στο θέμα. Σημειώνουμε ωστόσο προκαταβολικά πως θα σταματήσουμε εδώ, μια και έχουμε ήδη επεκταθεί αρκετά, περισσότερο απ' όσο επιτρέπει ο χαρακτήρας του περιοδικού. Χαιρόμαστε, πάντως, από το γεγονός πως έχουμε προβληματισμένους και σκεπτόμενους αναγνώστες, που δεν αναλώνουν όλη την πνευματική τους ενεργητικότητα μπροστά σε ένα PC.

7 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΖΗΤΟΥΝ ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Αγαπητό "PC Master", Αν περιμένετε ότι θα σας κολακέψουμε λέγοντάς σας ότι το "PC Master" είναι το καλύτερο περιοδικό, είστε γελασμένοι (αν και το πιστεύουμε, ΣΛΟΥΡΠ).

Είμαστε δύο πάμφτωχοι ιδιοκτήτες μιας μικρής πολυεθνικής εταιρίας. Τα 2-3 τρισ. το μήνα που βγάζουμε ίσα που μας φτάνουν να συντηρήσουμε τις οικογένειές μας. Ο λόγος για τον οποίο σας γράφουμε είναι για να σας θέσουμε τα εξής ερωτήματα - απορίες:

***1.** Μήπως σας περισσεύει καμία VOODOO 2 (και 3 να είναι δεν μας πειράζει);*

***2.** Είμαστε κάτοχοι δύο "υπολογιστών" που επιεικώς θα χαρακτηρίζαμε μπρίκια (πέρσι ήταν καβουρντιστήρια αλλά τα αναβαθμίσαμε): Dual Pentium 6 στα 6 (GHz), 6GB RAM, 6TB HDD και SoundBlaster Dead!!! 666 φωνών.*

Εχουμε λοιπόν τα εξής προβλήματα: α) Οταν τα ανοίγουμε ξεκινάει αυτόματα το Diablo. Γιατί; β) Κάθε φορά που κάνουμε ευχέλαιο στα σπίτια μας χρειάζονται επισκευή (τα PCs εννοείται). Αυτό πώς εξηγείται;

***3.** Ποιο είναι το αγαπημένο παιχνίδι του Bill Gates; Μήπως η Monopoly;*

***4.** Τι καιρό θα κάνει αύριο;*

***6.** Πού πήγε το 5;*

***7.** Γιατί ο SKAI έκανε εκείνο το ρεπορτάζ για το Carmageddon; Μήπως επειδή δεν έτρεχε στο PC τους;*

Αν μας απαντήσετε στις ερωτήσεις μας, εμείς είμαστε απόλυτα καλυμμένοι και δεν θέλουμε τίποτα άλλο από τις ζωές μας.

ΜΠΑΜ, ΜΠΑΜ!!!

—-ΣΙΓΗ—-

ΤΣΑ!

Λίγο νωρίς δεν αυτοκτονήσαμε; Δεν μας απαντήσατε ακόμα! Γι' αυτό αν δεν θέλετε να σας έρθει κανά παρόμοιο γράμμα, δημοσιεύστε το με τις απαντήσεις που χρειαζόμαστε.

Ευχαριστούμε για το χώρο και το χρόνο που διαθέσατε για εμάς.

Γεωργακόπουλος Χρήστος (ή Νέρων)

Μπασδέκης Νικόλαος (ή Hunter)

***ΥΓ. 1:** Θα το εκτιμούσαμε πολύ αν δημοσιεύατε ένα άρθρο για κανάλια WAREZ.*

***ΥΓ. 2:** Ψάχνουμε την ολοκληρωμένη έκδοση του Bleem! (PSX Emulator). Το πρόβλημα είναι ότι φοβόμαστε όλους τους hackerάδες, και δεν σφάξανε που θα το παραγγείλουμε με τόσα που ακούμε (βλ. κακομοίρη Ολλανδό surfer).*

***ΥΓ. 3:** Por la Revolution!*

Σεβαστοί και αξιότιμοι κύριοι,

Επιτρέψτε παρακαλώ στην ταπεινότητά μου να σας μεταφέρει τις θερμότερες των ευχαριστιών μου για το γεγονός ότι καταδεχτήκατε να επικοινωνήσετε με το φτωχό (πλην τίμιο!) έντυπό μας. Οι απαντήσεις στα ερωτήματα που σας βασανίζουν ακολουθούν παραυτα:

1. Οχι, μας περισσεύει όμως μια Voodoo doll του Πατρίκου. Ενδιαφέρεστε (οι καρφίτσες δωρεάν);

2. Το PC σας θα χρειαστεί μάλλον ένα γερό πλύσιμο, κάτι που πρέπει να κάνετε πάντοτε έπειτα από κάθε 4 καφέδες που φτιάχνετε με αυτό. Μην ξεχνάτε επίσης να ανακινείτε καλά το PC



σας σε κάθε χρήση και να προσθέτετε το γάλα μόνο κατά το σερβίρισμα, αφού το γνωστό "Windows milk bug" δεν έχει ακόμα επιλυθεί από τη Microsoft.

3. Οχι, είναι το Risk (παίζοντάς το, νιώθει σαν χρήστης των προγραμμάτων του).

4. Τον ίδιο με μεθαύριο.

6. Ψάχνει μαζί με τη Νικολούλη να βρει το Larry 4.

7. Ποιο PC τους;

ΥΓ. 1: Δορυφορικά είναι αυτά; Δεν τα ξέρουμε...

ΣΤΟΝ ΠΥΡΓΟ ΤΟΥ ΔΡΑΚΟΥΛΑ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΤΑ WINDOWS

Αγαπητέ κύριε Κράτσα, Λαμβάνω το θάρρος να ξαναεπικοινωνήσω μαζί σας, λόγω του ότι έχω κάποιες απόψεις τις οποίες πιστεύω πως θα βρείτε ενδιαφέρουσες. Δηλώνω προγραμματιστής, adventurer και ασχολούμαι πάνω από 10 χρόνια, αλλά δεν είμαι μανιακός (όπως είχα δηλώσει). Ας περάσουμε όμως στα θέματα που με απασχολούν.

Θα ήθελα να εκφέρω και εγώ τη γνώμη μου για το φαινόμενο της πειρατείας. Νομικά αλλά και ηθικά είναι έγκλημα. Για να συμβαίνει όμως και μάλιστα σε τόσο μεγάλη κλίμακα, πάει να πει ότι είτε έχει μόνο θετικά στοιχεία είτε ότι τα θετικά υπερκαλύπτουν τα αρνητικά (κάτι σαν το νόμο του Νεύτωνα δηλαδή!). Επειδή όλοι ξέρουμε ότι συμβαίνει το δεύτερο, ας αναλύσουμε τα υπέρ και τα κατά του φαινομένου:

Καταρχήν, είναι φθηνότερο. Αυτό συνεπάγεται τη δυνατότητα του καθενός να αγοράσει πανάκριβα προγράμματα σε εξευτελιστικότατες τιμές. Ομως τα θετικά σταματούν εδώ. Τα αρνητικά είναι περισσότερα σε αριθμό. Πρώτον, δεν υπάρχει manual, τεχνική υποστήριξη και άλλες έξτρα δυνατότητες που διαφέρουν από πρόγραμμα σε πρόγραμμα. Υστερα, η χρήση τους σε επιχειρήσεις είναι παρακινδυνευμένη για τους υπεύθυνους της εκάστοτε εταιρίας, διότι εδώ ο αστυνόμος λέγεται BSA (η οποία όπως ξέρετε προσπαθεί να αποτρέψει αυτό που ίσως σημαίνει το όνομά της: Beite Skyloi Aleste!) και δεν συγχωρεί κανέναν. Ομως, ο απλός χρήστης, ο χομπίστας, δεν διατρέχει κίνδυνο ή, αν θέλετε, ο κίνδυνος είναι ελάχιστος. Ετσι, λοιπόν, θα προτιμήσει να δώσει τις 150.000 για να κάνει μια αναβάθμιση στο PC του, παρά να αγοράσει το OFFICE, ακριβώς διότι το κέρδος που προσφέρει η λύση της αντιγραφής τελικά έχει τεράστια προτεραιότητα σε σχέση με τα προηγούμενα θετικά που συνεπάγεται η κατοχή γνήσιων προγραμμάτων.

Ομως, πέρα από τις άλλες απόψεις οι οποίες έχουν κατά καιρούς διατυπωθεί και από άλλους αναγνώστες, θεωρώ πως υπάρχει και άλλη μία, η οποία κυριαρχεί μεν, ωστόσο δεν γίνεται εμφανής. Είναι η άποψη η οποία έχει ως κεντρική της ιδέα το εξής: "Εφόσον δεν πρόκειται να αγοράσω το Χ πρόγραμμα λόγω οικονομικών, παίρνω 'κόπια', χωρίς να ζημιώνεται η εταιρία, αφού έτσι κι αλλιώς δεν θα είχα καμιά σχέση με το Χ". Ισως δεν ευσταθεί πολύ, αλλά αν το καλοσκεφτείτε, πράγματι κάτι τέτοιο ίσως να συμβαίνει πάνω κάτω.

Εγώ από τη μεριά μου, ως multi-user (προγραμματισμός, gaming κ.λπ.), προτιμώ το δρόμο του γνήσιου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν παρεκτρέπομαι ώρες ώρες σε περιπτώσεις ακριβών πακέτων (π.χ. Office, Lightwave 3D 5.5, Visual Studio, Windows NT 4 κ.λπ. Πιστεύω να καταλάβατε σε ποιο επίπεδο τιμών αναφέρομαι), όχι όμως διότι με ενδιαφέρει τόσο ο "κόπος" του κατασκευαστή ή τα πνευματικά δικαιώματα (και θεωρώ πως όσοι αναγνώστες το υποστηρίζουν αυτό με τόση ένταση απλώς ψεύδονται. Φαίνεται και από τον τρόπο που το γράφουν). Απλώς,



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

γιατί προτιμώ την τούρτα ολόκληρη και με τα γαρνιρίσματά της, παρά μισή και μόνο με το παντεσπάνι και τη σαντιγί. Με άλλα λόγια, θέλω ως και το τελευταίο έξτρα που μπορεί να μου προσφέρει κάποιο πακέτο, όταν μπορώ να το αποκτήσω πλήρες.

Στις περιπτώσεις βέβαια των ακριβών πακέτων (ε, τι να κάνουμε, δεν ονομάζομαι Ωνάσης ή Βαρδινογιάννης) αρκούμαι στο παντεσπάνι!

Εσείς, βέβαια, ως περιοδικό είναι αυτονόητο ότι θα πρέπει να υποστηρίζετε το "σωστό δρόμο", διότι δεν μπορείτε να κάνετε κι αλλιώς (και καλά κάνετε βέβαια!)! Ομως κάποιοι Wintermute καλό θα ήταν να μη διατυμπανίζουν τις επιδόσεις τους και να προσπαθούν να πείσουν (συντελεστές ή/και αναγνώστες), γιατί κάτι τέτοιο είναι αδύνατο! Πιστεύω πως το κάνουν απλώς για να προβληθούν, σε αντίθετη περίπτωση, μάλλον αμφιβάλλουμε για τη νοημοσύνη τους. Ομως όπως και να έχει θεωρώ τα γνήσια κλάσεις ανώτερα από τις κόπιες.

Το δεύτερο θέμα στο οποίο θα ήθελα να αναφερθώ είναι ο "πόλεμος" μεταξύ users και Bill Gates. Πολλά έχουν ειπωθεί και θα ήμουν ανόητος αν και εγώ επαναλάμβανα τα ίδια. Ομως έχω κάτι διαφορετικό κατά νου.

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Εν αρχή ην το DOS. Ακολούθησαν τα Windows και φτάσαμε στην έκδοση 3.1 (3.11). Εως εδώ, παράπονα μηδέν. Με μεγάλες τυμπανοκρουσίες ακολουθούν τα Windows 95. Η στήλη "Αλληλογραφία" πλέον αλλάζει σε στήλη... "Νεκροθάφτες του Bill Gates". Συμμερίζομαι μία από τις απόψεις τους, πράγματι τα Windows είχαν προβλήματα, αλλά πέραν τούτου, πρέπει να σκεφτούμε ότι είναι μια εφαρμογή μεγέθους άνω των 100MB, και μεγάλο μέρος της είναι ενεργό όταν βρισκόμαστε στο περιβάλλον, άρα οι πιθανότητες εμφάνισης λάθους είναι μεγάλες.

Οι εφαρμογές βαραίνουν ακόμα περισσότερο τον υπολογιστή, αυξάνοντας τις προαναφερθείσες πιθανότητες. Ε, δεν είναι δυνατόν κάτι να προσαρμόζεται απόλυτα από μηχάνημα σε μηχάνημα, λόγω των προαναφερθέντων αλλά και των διαφορετικών συνθηκών που επικρατούν σε κάθε υπολογιστή. Σωστά; Σωστά. Και, άντε, έχουν προβλήματα. Γιατί κάθε προγραμματιστής δεν προσαρμόζει ανάλογα τα προγράμματα και τους drivers του ώστε να μην έχουμε αυτά τα προβλήματα; Διότι σε περίπτωση αδυναμίας εγκατάστασης κάποιου driver ή προϊόντος, η απάντηση είναι η εξής: "Φταίνε τα Windows λόγω της αστάθειάς τους". Οχι, κύριοι, φταίτε και (προσέξτε, το τονίζω!) εσείς, διότι δεν φτιάχνετε ικανοποιητικά τα προγράμματά σας ώστε να δουλεύουν σωστά. Αλλωστε, όπως είπε και υψηλό στέλεχος της Intel όταν ανακαλύφθηκε το bug στον P-Pro: "Known bugs are not bugs. They are... features!"

Τέλος με τα 95. Βγήκαν και τα 98. Και τότε, νέο κύμα κατά των 98. Και όλοι οι υπέρμαχοι των 3.1 ξαφνικά βολεύτηκαν με τα 95 και τάσσονται εναντίων των 98. Δηλαδή, τώρα τα 98 φταίνε για όλα μας τα προβλήματα, όμως τα 95 είναι άγια πλέον. Αν ο λόγος και τα λόγια σας, κύριοι, έχουν κάποια αξία, μείνετε στις αρχικές σας απόψεις (ήτοι 3.1 και DOS) και απαρνηθείτε ό,τι έχουν να προσφέρουν και τα 95 αλλά και τα 98.

Ούτε ο Bill Gates είναι Παναγία, αλλά ούτε κι εσείς προσφέρετε τίποτα με τη στενοκεφαλιά σας. Πιστεύω πως οι περισσότεροι αναγνώστες θα ήτο ευτυχείς αν δημιουργούσατε μια στήλη η οποία να αφορά στα bugs που βρίσκει κάθε χρήστης, και να αφήσουμε την αλληλογραφία για σοβαρότερους σκοπούς...

Οσον αφορά στο Linux, ακόμα και ο Αγιος Πέτρος να μου το συστήσει, δεν πρόκειται να το εγκαταστήσω στον υπολογιστή μου,



γιατί δεν παίρνω στα σοβαρά ένα freeware λειτουργικό με σήμα χαζοχαρούμενα πιγκουινάκια... Εφόσον ξέρω ότι προσωπικά δεν αντιμετωπίζω πρόβλημα με τα Windows (NT & 98) και ξέρω ότι θα έχω πλήρη υποστήριξη στα διάφορα περιφερειακά μου και στις εφαρμογές μου, το Linux με αφήνει αδιάφορο (άσχετα αν το 50% των εργασιών μου πραγματοποιείται μέσω DOS.). Ούτε μου φαίνεται πολύ θετικό το να ξοδεύω συνεχώς τον ελεύθερο Internet-ικό χρόνο μου για να κατεβάζω patches. Οσο και να έχει, άλλο να κατεβάσεις ένα, δύο, άντε πέντε patches και άλλο να κατεβάζεις κάθε μέρα και καινούριο. Καταντάει κουραστικό πλέον. Don't fear the penguins... Execute them!

Για να κλείσω, εύχομαι ό,τι καλύτερο σε όλους τους συντελεστές του περιοδικού και τους προσκαλώ στα γενέθλιά μου, στον πύργο του θείου μου, του Κόμη Δράκουλα. Παρακαλείται να έρθει οπωσδήποτε ο κύριος Τσουρινάκης (τον οποίο εκτιμώ πάρα πολύ), ούτως ώστε να κατορθώσει να ανοίξει τις κλειδαριές της εισόδου, και ο κύριος Πατρίκος να φορέσει κουκούλα, για να μην τρομάξουν τα ζόμπι και οι υπηρέτες! Αστειεύομαι, βεβαίως, και άλλη φορά να προσέχετε περισσότερο με τις φωτογραφίες του Emulator's Corner!

Καλό καλοκαίρι!

Με τη μέγιστη εκτίμηση,
(Dr) Δημήτριος Καβακόπουλος,
μέλλων καθηγητής Ψυχολογίας

Strength may give you power, but knowledge can give you the double!

Dr Dracula Junior,
Ευχαρίστως να έρθουμε στα γενέθλιά σου (ειδικά ο Nosferatu θα χαρεί πάρα πολύ να σε γνωρίσει), αν και μάλλον δεν σε συμφέρει να σε επισκεφθεί ο Πατρίκος, γιατί ο ανταγωνισμός επίκειται μεγάλος - βλέπεις, τόσα χρόνια ο αθεόφοβος πίνει το αίμα των συντακτών του "PC Master" κι ακόμα δεν έχει χορτάσει...

Σε ό,τι αφορά το Linux, θα έλεγα πως το αδικείς λιγάκι, αλλά δικαιολογείσαι μια και είσαι κι εσύ... παραθυροτραφής, όπως άλλωστε οι περισσότεροι στο μάταιο τούτο κόσμο. Οσο για την πειρατεία, η άποψη "εφόσον δεν πρόκειται να αγοράσω το Χ πρόγραμμα έτσι κι αλλιώς, παίρνω κόπια" δεν ευσταθεί κατά τη γνώμη μας, αφού κανείς δεν εγγυάται πως αυτός που υποστηρίζει κάτι τέτοιο όντως δεν θα το αγόραζε, αν δεν είχε την εναλλακτική λύση της αντιγραφής. Βλέπεις, οι πειρασμοί στην καταναλωτική μας κοινωνία είναι μεγάλοι! PC

αγγελίες

SOFTWARE

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε, η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει σε αυτές τις σελίδες και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games, hardware κ.ο.κ. Καλές αγοραπωλησίες! Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Wing Commander 3 & 4 σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πιερράκος Κυριάκος
Τηλέφωνο: 8141615
E-mail:
kthmpierrakos@yahoo.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το Monster Track Madness της Microsoft σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αβραμίδης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: (0332) 47535
E-mail: teof36@hotmail.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το Grim Fandago χωρίς ελαττώματα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαυρίδης Ανδρέας
Τηλέφωνο: (0351) 42008

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Ατομα για ανταλλαγές παιχνιδιών PC, κυρίως adventures και RPGs. Διαθέτω επίσης σχεδόν όλα τα τελευταία καινούρια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Διονύσης
Τηλέφωνο: (0945) 982840
E-mail: dionisis@iendomi.edu.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια FIFA 98 3.000 δρχ., NBA Live 97 3.000 δρχ., POD 4.000 δρχ. και Sonic 3D 2.000 δρχ. ή όλα μαζί 10.000 δρχ. Ολα είναι original. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσαχαλίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (051) 242825

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Πολλά καινούρια παιχνίδια για PC και PlayStation σε προσιτές τιμές. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καρατάσος Δημήτρης
Τηλέφωνο: (0331) 73728
E-mail: inforaper@istos.zzn.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Ή ανταλλάσσεται το Under a Killing Moon και ζητείται το Atlantis. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σειραγάκης Μανώλης
Τηλέφωνο: 4825139

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια World Cup 98 προς 4.500 δρχ., Red Alert: Aftermath προς 4.500 δρχ., NFL Quarterback (με το κουτί του) προς 4.000 δρχ., Wing Commander Privateer προς 3.500 δρχ. και NFS SE προς 6.500 δρχ. Ολα αυθεντικά και σε άριστη κατάσταση με τα manuals τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τεμουρτζίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (0391) 53896

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Age of Empires στην τιμή των 6.000 δρχ . Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αγιαννιώτης Νίκος
Τηλέφωνο: 9810896

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα εξής original παιχνίδια για PC: The Pandora Directive 6.000 δρχ., Chronicles of the Sword 5.000 δρχ., FIFA 96 1.000 δρχ., Discworld 2 4.000 δρχ., Battles of Alexander the Great 2.000 δρχ. και Kick Off 98 1.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πολυχρονιάδης Κίμωνας
Τηλέφωνο: 6741633

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το Unreal στην τιμή των 1.800 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρυσανθακόπουλος Δημήτρης
Τηλέφωνο: 7757759

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα NBA Live 98 και Waterworld προς 6.000 και 4.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ταρναράς Αρης
Τηλέφωνο: 8054209

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το Destruction Derby 2 αυθεντικό με το κουτί του σε λογική τιμή (δεκτές και ανταλλαγές). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κληματζδάς Σοφοκλής
Τηλέφωνο: (031) 322024

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original τα Dark Reign, Privateer 2, Fragile Alliance, Starfleet Academy, Pax Imperia 2 και Starcraft. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια The Last Express, Sherlock Holmes (Rose Tattoo), Superbike Honda World Championship σε τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης
Τηλέφωνο: 6726253
E-mail: sdt@tee.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Seven Kingdoms και Warcraft 2. Δεκτές και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καρανάτσιος Δημήτρης
Τηλέφωνο: (0351) 39481

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ή ανταλλάσσονται τα PC games FIFA RTWC 98, Diablo και Trespasser προς 2.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ: Μέσω e-mail δικά μου freeware προγράμματα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιμπίρης Γιάννης
E-mail: spook@freemail.gr

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ: Το παιχνίδι στρατηγικής Caesar III γνήσιο στη συσκευασία του και με τις οδηγίες του, με άλλο παιχνίδι για υπολογιστή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σιναδινάκης Νίκος
Τηλέφωνο: (081) 751315

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200 MMX ή 233 MMX. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
)νομα: Θεοδώρου Δημήτρης
Τηλέφωνο: 2816096

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: PlayStation σε λογική τιμή και σε καλή κατάσταση, κατά προτίμηση με 2 χειριστήρια Dual Shock και το Resident Evil 2 ή το Tomb Raider 3. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μητσόπουλος Δημήτρης
Τηλέφωνο: 9619197

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Εγχρωμος εκτυπωτής σε καλή κατάσταση και λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καλογερόπουλος Δημήτριος
Τηλέφωνο: (0752) 44270

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: CD-ROM Hitachi 24x και κάρτα ήχου SoundBlaster 16 Vibra προς 10.000 και 5.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μιχαλίτσης Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: 5754727

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Εκτυπωτής HP 690C σε άριστη κατάσταση με τοποθετημένα τα μελάνια, μόλις 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδάκης Γιώργος
Τηλέφωνο: 6433262, (0932) 159239

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: CD-ROM Philips 32x προς 15.000 δρχ. και SoundBlaster AWE 64 προς 7.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: (0977) 826502

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Diamond Stealth 3D 2000 (2MB) προς 2.500 δρχ., Quickshot Gamepad 6220 προς 3.500 δρχ. και Primax joystick ολοκαίνουριο προς 5.500 δρχ. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τεμουρτζίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (0391) 53896

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200 MMX με μητρική Soyo 5BT5 και κάρτα γραφικών Matrox Mystique 2MB στη συνολική τιμή των 45.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δεβρίτογλου Αναστάσης
Τηλέφωνο: (0977) 230529

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Υπολογιστής Pentium 200 MMX, HDD 3,2 GB, 32MB RAM, CD-ROM 24x, Diamond Stealth 2MB, SoundBlaster 16, Voodoo 2 12MB, οθόνη 14" έγχρωμη, τιμή 200.000 δρχ. - συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μεντζελιώτης Θοδωρής
Τηλέφωνο: (0296) 34379

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: 3DFx κάρτα γραφικών Voodoo 2 Banshee 16MB SD-RAM με το παιχνίδι Incoming της Creative Labs. Τιμή 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δήμου Γιώργος
Τηλέφωνο: 4129730

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Modem 33,6bps US Sportser Voice-Fax 20.000 δρχ. Matrox M3D 20.000 δρχ., Creative Awe 64 10.000 δρχ., Joystick Thrustmaster - F22 Imutaion 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακκάς Γρηγόρης
Τηλέφωνο: (0994) 609779
E-mail: sakkasgregory@hotmail.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Steering Wheel ελαφρώς μεταχειρισμένη, τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιαννακάκης Νίκος
Τηλέφωνο: 9952900

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Sony PlayStation και παιχνίδια για την κονσόλα αυτή. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Φιορεντίνος Γιάννης
Τηλέφωνο: 9733633

2. TIBERIAN SUN
3. LOVE FOR SAILS (LARRY 7)
4. OLYMPIC CHALLENGE
6. SHAPE UP OR SLIP OUT (LARRY 6)
7. DARK SUN
8. DUNE
9. FADING SUNS
11. RAINBOW ISLAND
12. MICROSOFT GOLF
13. OLYMPIC SOCCER
14. PIRATES

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. ΟΝΟΜΑ:..
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.......................... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:..........................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΠΟΛΗ:.............................. Τ.Κ.:.............................. ΤΗΛ.:..............................

MASTER of PUZZLES

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΗΝ

DESPEC MULTIMEDIA



Για όλους εσάς που αγαπάτε οτιδήποτε ωθεί το μυαλό να δουλεύει γρήγορα η στήλη δίνει κάθε μήνα αυτό που ζητάτε. Για το μήνα Σεπτέμβριο δοκιμάστε την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σας στο παζλ που επιμελήθηκε για εσάς ο Νάσος Μπέλλος. Μόλις το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το δελτίο συμμετοχής και στείλτε τη στη διεύθυνση:

PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη:

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια FIFA 98 3.000 δρχ., NBA Live 97 3.000 δρχ., POD 4.000 δρχ. και Sonic 3D 2.000 δρχ. ή όλα μαζί 10.000 δρχ. Ολα είναι original. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσαχαλίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (051) 242825

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Πολλά καινούρια παιχνίδια για PC και PlayStation σε προσιτές τιμές. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καρατάσος Δημήτρης
Τηλέφωνο: (0331) 73728
E-mail: inforaper@istos.zzn.com

δρχ., Wing Commander Privateer προς 3.500 δρχ. και NFS SE προς 6.500 δρχ. Ολα αυθεντικά και σε άριστη κατάσταση με τα manuals τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τεμουρτζίδης Βασίλης
Τηλέφωνο: (0391) 53896

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Age of Empires στην τιμή των 6.000 δρχ . Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αγιαννιώτης Νίκος
Τηλέφωνο: 9810896

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα εξής original παιχνίδια για PC: The Pandora Directive 6.000 δρχ., Chronicles

ρες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρυσανθακόπουλος Δημήτρης
Τηλέφωνο: 7757759

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα NBA Live 98 και Waterworld προς 6.000 και 4.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ταρναράς Αρης
Τηλέφωνο: 8054209

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το Destruction Derby 2 αυθεντικό με το κουτί του σε λογική τιμή (δεκτές και ανταλλαγές). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κληματζδάς Σοφοκλής
Τηλέφωνο: (031) 322024

τε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ: Μέσω e-mail δικά μου freeware προγράμματα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιμπίρης Γιάννης
E-mail: spook@freemail.gr

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ: Το παιχνίδι στρατηγικής Caesar III γνήσιο στη συσκευασία του και με τις οδηγίες του, με άλλο παιχνίδι για υπολογιστή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σιναδινάκης Νίκος
Τηλέφωνο: (081) 751315

V	B	R	S	T	Y	U	I	O	P	A	S	D	F	G	H	O	Y	T	R
M	T	N	H	B	L	C	X	Z	A	S	D	F	F	G	H	L	Q	W	E
F	I	F	A	W	O	R	L	D	C	U	P	Y	T	R	F	Y	H	O	P
M	B	A	P	R	V	Q	E	A	T	Q	W	E	R	A	F	M	N	I	U
I	E	D	E	E	E	A	S	R	H	Q	W	E	R	I	T	P	M	Y	U
C	R	I	U	W	F	Z	C	K	E	T	Y	B	N	N	H	I	J	F	M
R	I	N	P	Q	O	X	N	S	G	Q	W	E	R	B	J	C	U	C	N
O	A	G	O	L	R	S	M	U	R	X	C	V	B	O	J	S	Y	F	B
S	N	S	R	K	S	W	J	N	E	N	U	D	B	W	F	O	U	H	U
O	S	U	S	J	A	E	H	W	E	E	R	T	Y	I	U	C	J	I	O
F	U	N	L	H	I	D	G	Q	K	V	B	N	M	S	L	C	M	Y	U
T	N	S	I	O	L	Y	M	P	I	C	C	H	A	L	L	E	N	G	E
G	K	T	P	G	S	C	F	F	S	C	A	S	D	A	E	R	E	O	L
O	J	Y	O	F	I	V	D	D	L	E	H	G	F	N	R	G	A	I	K
L	H	U	U	D	U	B	S	S	A	F	T	G	H	D	O	I	R	U	J
F	G	I	T	S	Y	N	A	G	N	B	N	A	M	G	L	K	T	Y	H
W	E	O	P	A	T	M	Q	H	D	V	E	A	R	K	A	S	D	F	G
Q	F	M	O	N	K	E	Y	I	S	L	A	N	D	I	A	S	D	F	F
A	S	D	F	G	H	J	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	M	K	J	H

Τίτλοι που σχετίζονται με τον ήλιο, τη ζέστη, τις διακοπές, τη θάλασσα, το καλοκαίρι... (άλλοι πολύ, άλλοι λίγο, άλλοι πολύ λίγο).

1. FIFA WORLD CUP
2. TIBERIAN SUN
3. LOVE FOR SAILS (LARRY 7)
4. OLYMPIC CHALLENGE
5. THE GREEK ISLANDS
6. SHAPE UP OR SLIP OUT (LARRY 6)
7. DARK SUN
8. DUNE
9. FADING SUNS
10. MONKEY ISLAND
11. RAINBOW ISLAND
12. MICROSOFT GOLF
13. OLYMPIC SOCCER
14. PIRATES

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

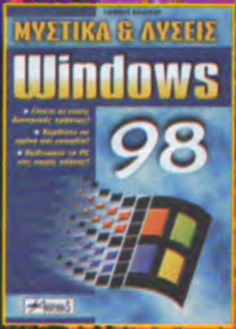
ΕΠΩΝΥΜΟ:..ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.:...ΤΗΛ.: ....









ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

A1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 3.100
Σελίδες 106

A2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

B1. WINDOWS 95 P.G 3.900
Σελίδες 350

B2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

B3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

B4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

B5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

B6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 254

B7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ 3.800

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

E1. 3D STUDIO MAX............12.800
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916

E2. 3D STUDIO MAX 2 ....8.900
Σελίδες 648

E3. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

E4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600
Σελίδες 384

E5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200
Σελίδες 356

E6. PHOTOSHOP 3.................5.200
Σελίδες 244

E7. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

E8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 334

E9. AUTOCAD 14 ....6.800
Σελίδες 400

E10. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

E11. COREL DRAW 8...............8.500
Σελίδες 600

E12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........5.200
Σελίδες 384

SPREADSHEETS

Z1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Z2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800
Σελίδες 256

DATABASES

H1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800
Σελίδες 276

H2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

I1. WEB GUIDE 6.200
Σελίδες 320

I2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET 3.300
Σελίδες 112

I4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.300
Σελίδες 112

I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

I6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

I7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.300
Σελίδες 136

I8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300
Σελίδες 152

I9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300
Σελίδες 136

I10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900

I11. WWW BROWSERS 3.300
Σελίδες 156

I12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300
Σελίδες 122

BUSINESS

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.800
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ...........................2.800
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................4.100
Σελίδες 234

Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600
Σελίδες 308

Π7. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ...............................3.200
Σελίδες 184

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

P1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ 3.100
Σελίδες 104

P2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ 2.800
Σελίδες 104

P3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.800
Σελίδες 96

P4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 4.100
Σελίδες 200

P5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

P6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800
Σελίδες 342

P7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 102

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 100

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800
Σελίδες 102

Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100
Σελίδες 208

Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800
Σελίδες 120

Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 4.100
Σελίδες 280

MANAGEMENT

T1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............4.100
Σελίδες 168

T2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800
Σελίδες 112

T3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800
Σελίδες 112

T4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.800
Σελίδες 108

T5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.800
Σελίδες 100

T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19 INTERNET EXPLORER 5....................3.800
Σελίδες 208

I20. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

I21. Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET.......................5.200
Σελίδες 330

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS.....................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4 ....7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι...........................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ...................3.900
Σελίδες 232

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O7. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432

O8. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ POWER USER 5.800
Σελίδες 350

Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ..2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. Ο ΓΥΜΝΟΣ MANAGER 4.800
Σελίδες 360

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ.....................3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

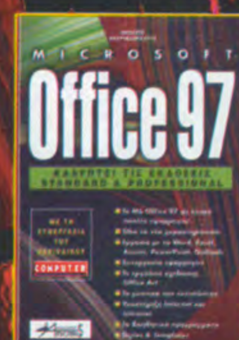
Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ (1ος τόμος) 4.200
Σελίδες 312









TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....


Έρχεται ο...
Απο το Σεπτέμβριο
στα καταστήματα
SHADOW MAN
Acclaim
Acclaim, Shadow Man and their logos are trademarks of Acclaim Entertainment. All rights reserved.
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01)9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4836 165 Fax: (01) 4836 857
Despec Β. Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269-321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems